Adventure A10
Gebrauchsanweisung

D

Adventure A10
Operating Instructions

GB/US

Adventure A10
Instructions d'utilisation

F

Adventure A10
Istruzioni per l'uso

I

ADVENTURE

Neu!
New!
Noveau!
Nuovo!





Auflage
Edition
Edition
Edizione





Adventure A10
Gebrauchsanweisung

D

Adventure A10
Operating Instructions

GB/US

Adventure A10
Instructions d'utilisation

F

Adventure A10
Istruzioni per l'uso

I

Ihre Alber-Vertretung / Your Alber representative /
Votre représentation Alber / Vostra rappresentanza Alber

Inhalt

Die wichtigsten Elemente auf einen Blick

Hierzu bitte Übersichtszeichnung im Anhang ausklappen

1 Batterieentriegelung
2 Batterie
3 Abdeckkappe
4 Kontaktgehäuse
5 Haltestange Batterie
6 Stützblech
7 Kippstütze
8 Auswerfer
9 Antriebsrad
10 Radaufnahme Antriebsrad
11 Markierung Rad
12 Markierung Radaufnahme
13 Verriegelung Lenkrad
14 Lenkrad
15 Radaufnahme Lenkrad
16 Verriegelung der Beinstütze
17 Beinstütze
18 Aufnahme Beinstütze
19 Führung Beinstütze
20 Anschlussbuchse Bediengerät
21 Anschlussstecker Bediengerät
22 Blende Ladebuchse
23 Stecker Ladegerät
24 Ladebuchse
25 Batteriesicherung
26 Schutzklappe Sicherungsfach
27 Schutzkappe Schnittstelle
28 Sicherungsstange Sitz
29 Aufnahme Sitzeinheit
30 Aufnahmestrebe Fahrwerk
31 Verriegelung Armauflage
32 Armauflage
33 Aufnahme Armauflage Funktionssitz
34 Sterngriff Armauflage
35 Aufnahme Armauflage Standardsitz
36 Verriegelung Rückenlehne
37 Strebe Rückenlehne
38 Rückenlehne
39 Sterngriff Rückenlehne
40 Aufnahme Rückenlehne
41 Rollen Rückenlehne
42 Führungsschiene
43 Führung Rückenlehne
44 Klettverschluss Rückenpolster
45 Rückenpolster
46 Rückenform
47 Klettverschluss Sitzpolster
48 Sitzpolster
49 Sitzform
50 Halterung Bediengerät
51 Kabelklammern
52 Verriegelung Bediengerät
53 Bediengerät
54 Aufnahme Bediengerät
55 Zapfen Bediengerät
56 Hebel (Bremsaktivierung)
57 Display Bediengerät
58 Ein-/Aus-Taster **adventure**
59 Menüsteuerung
60 Stellrad Geschwindigkeitsvorwahl
61 Wegfahrsperre
62 Joystick
63 Ein-/Aus-Taster Beleuchtung
64 Hupe
65 Taster Betriebsmodi
66 Taster Fahrtrichtungsanzeige links
67 Taster Fahrtrichtungsanzeige rechts
68 Displayanzeige Ladezustand
69 Displayanzeige Betriebsmodus
70 Magnetschlüssel
71 Beckengurt
72 Halterung Beckengurt
73 Fußauflage

Wichtiger Sicherheitshinweis – bitte unbedingt beachten!

Der **adventure** darf aus Gründen der Sicherheit nur von Personen bedient werden, welche:
– in dessen Handhabung eingewiesen wurden
– körperlich und geistig in der Lage sind, den **adventure** in allen Betriebssituationen sicher zu steuern.

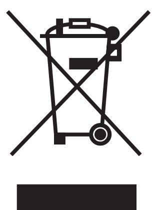
Die Einweisung in die Gerätebedienung ist Bestandteil des Lieferumfanges und erfolgt nach Terminabsprache durch Ihren Fachhändler oder einen der **alber**-Bezirksleiter.
Es entstehen Ihnen hierbei keinerlei zusätzliche Kosten.
Sind Sie in der Handhabung noch nicht sicher, so wenden Sie sich innerhalb Deutschlands bitte an unser Service Center (Telefon 0800-9096-250) oder an Ihren Fachhändler.
Beachten Sie auch die von uns angegebenen maximalen Steigleistungen. Diese dürfen keinesfalls überschritten werden.

Die Fahrleistungseigenschaften des **adventure** können durch elektromagnetische Felder beeinflußt werden, die Mobiltelefone oder sonstige abstrahlende Geräte verursachen. Zudem kann der **adventure** selbst Störungen von elektromagnetischen Feldern verursachen.

!

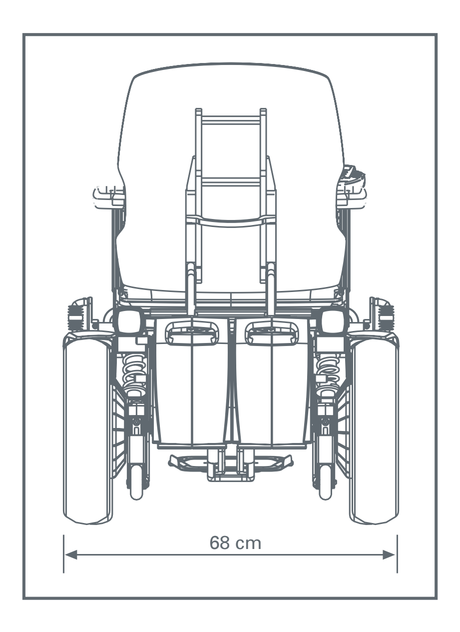
Der adventure sollte bei Inbetriebnahme eines Handys oder eines ähnlichen Gerätes zunächst auf sicherem Gelände abgeschaltet werden. Ebenso sollten Fahrten in der Nähe starker elektrischer Störfelder vermieden werden.

Entsorgung

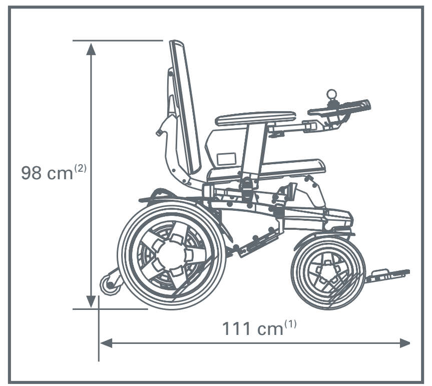


Dieses Gerät, dessen Akku-Pack und Zubehör sind langlebige Produkte.
Es können jedoch Stoffe enthalten sein, die sich für die Umwelt als schädlich erweisen könnten, falls sie an Orten (z. B. Mülldeponien) entsorgt werden, die nach der aktuellen, im jeweiligen Land gültigen Gesetzgebung, dafür nicht vorgesehen sind.
Das Symbol der „durchgestrichenen Mülltonne“ (gemäß WEEE Verordnung 2002/96/EG) befindet sich auf diesem Produkt, um Sie an die Verpflichtung zum Recycling zu erinnern.
Bitte verhalten Sie sich daher umweltbewusst und führen Sie dieses Produkt am Ende seiner Nutzungsdauer Ihrer regionalen Recyclingeinrichtung zu.
Bitte informieren Sie sich über die in Ihrem Land gültige Gesetzgebung bezüglich der Entsorgung, da die WEEE-Verordnung nicht in allen europäischen Staaten für dieses Produkt Anwendung findet. Beispielsweise fällt dieses Produkt in Deutschland als Transportmittel nicht unter die nationale Umsetzung der WEEE im ElektroG.
Alternativ werden diese Komponenten auch von **alber** oder den **alber** Fachhändlern zur fachgerechten und umweltschonenden Entsorgung zurückgenommen.

Abmessungen adventure



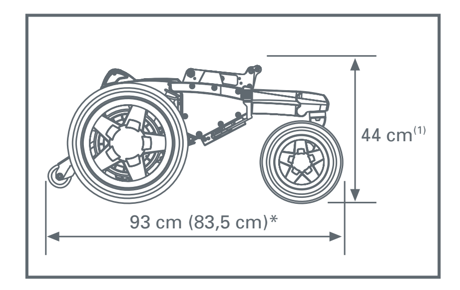
Gesamtbreite, fahrbereit



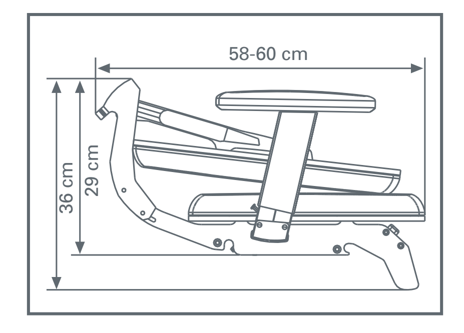
Gesamtlänge und -höhe, fahrbereit

1) abhängig von der Winkeleinstellung der Beinstütze

2) abhängig von der eingestellten Rückenhöhe

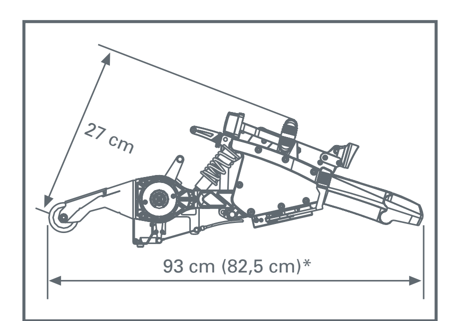


Abmessungen Fahrwerk (ohne Sitzeinheit)
1) Oberkante Sitzanbindung

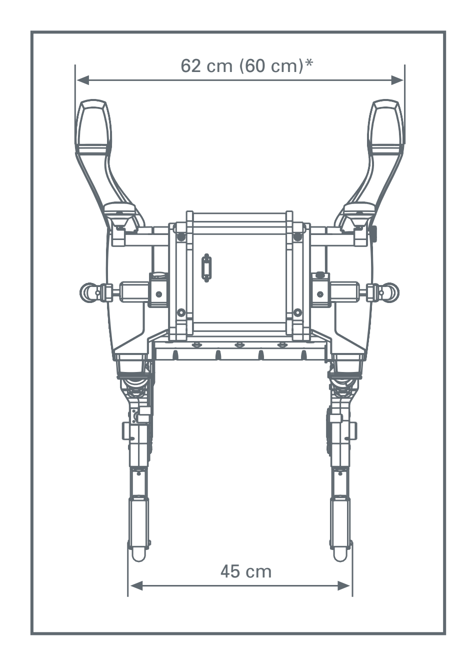


Packmaße Sitzeinheit (zerlegt)

* Die in Klammer gesetzten Maßangaben beziehen sich auf **adventure** Rollstühle Version 6 km/h mit kurzem Radstand. Diese sind ab Januar 2008 nicht mehr erhältlich.



Packmaße Fahrwerk
(ohne Räder, mit Kippstützen)



* Die in Klammer gesetzten Maßangaben beziehen sich auf **adventure** Rollstühle Version 6 km/h mit kurzem Radstand. Diese sind ab Januar 2008 nicht mehr erhältlich.

1.1 Zubehör

Die komplette Zubehörpalette finden Sie im Internet unter **www.adventure-news.de**

- Aufnahme für Sonderrücken
- Beckengurt
- Beckenpolster
- Begleitsteuerung
- Bordsteinheber
- Externe Ladebuchse
- Externer Ein-/Ausschalter
- Fußgurt
- Gepäckträger
- Handballenauflage
- Heckmarkierungstafel
- Kopfstütze
- Ladeadapter für Akkus
- Pelotten
- Rammschutz für Bediengerät
- Rückhaltesystem für KFZ-Transport
- Rückspiegel
- Schaumstoffball
- Schiebegriffe
- Schneeketten
- Schwenkarm
- Seitentasche
- Sitzhöhenerweiterung
- Sitzwinkelverstellung mechanisch
- Spritzschutz für Vorderräder/Hinterräder
- Stockhalter
- Tetragabel für Joystick
- Therapietisch
- Wadenstütze

Ab Januar 2008 entfallen an den **adventure** Rollstühlen folgende optional erhältlichen Ausstattungsmerkmale:
- kurzer Radstand
- Standardsitz
- Funktionssitz mit Standardpolster.

Die in dieser Gebrauchsanweisung enthaltenen Angaben und Hinweise zu diesen Merkmalen beziehen sich daher ausschließlich auf ältere **adventure** Rollstühle, die Sie ggf. im Rahmen von Wiedereinsätzen erhalten haben.

1.2 Technische Daten

Version	6 km/h	10 km/h	12 km/h	Bemerkungen
Größe Lenkrad	75 / 70 – 6 (Durchmesser 26 cm, Breite 7,5 cm)			Max Luftdruck: 3,5 BAR (50 PSI),empfohlener Luftdruck 2,5 BAR (36 PSI)
Größe Antriebsrad	90 / 70 – 10 (Durchmesser 37 cm, Breite 10 cm)			
Höchstgeschwindigkeit	6 km/h	10 km/h	12 km/h	
Bremssystem	Wirbelstrombremse mit Energierückgewinnung, elektromagnetische Federkraftbremse (Feststellbremse)			
Bodenfreiheit		17 cm		
Wenderadius	88 cm (64 cm ohne Fußstützen)			
Steigfähigkeit bei 140 kg Zuladung				
langer Radstand	18 %	18 %	18 %	
kurzer Radstand	10 %			
Bauart Motoren	Bürstenlose Gleichstrom-Motoren, in der Radnabe integriert			
Bauart Getriebe	zweistufiges Planetengetriebe, wartungsfrei			
Raddrehmoment	50 Nm	40 Nm	40 Nm	max. Raddrehmoment
Nennleistung je Motor	110 Watt	183 Watt	220 Watt	
Spitzenleistung je Motor	475 Watt	620 Watt	750 Watt	
Betriebsspannung		24 Volt		
Akku-Packs	Blei-Gel, wartungsfrei, auslaufsicher, 24 Volt			Zugelassen von IATA + DOT für den Transport in Flugzeugen
Automatik-Batterieladegerät	6 Ampère Ladestrom, mit automatischer Abschaltung und Ladeerhaltung			
Reichweite (22 Ah) mit 1 Akku-Pack	ca. 20 km	kein Betrieb möglich	kein Betrieb möglich	
Reichweite (44 Ah) mit 2 Akku-Packs	ca. 45 km*	ca. 45 km*	ca. 45 km*	
Maximale Zuladung		140 kg		
Gesamtgewicht (leer mit Standardsitz)				
langer Radstand		96,7 kg		
kurzer Radstand	96,4 kg			
Maximale Hindernishöhe				
langer Radstand	ohne Bordsteinheber maximal 8 cm, mit Bordsteinheber 12 cm		Der Bordsteinheber ist als Zubehör erhältlich	
kurzer Radstand**	maximal 5 cm		Der Anbau eines Bordsteinhebers ist nicht möglich	

** ab Januar 2008 nicht mehr lieferbar

Gewicht der Einzelkomponenten

Version	6 km/h	10 km/h	12 km/h	Bemerkungen
Akku-Pack		14,6 kg		
Antriebsrad		11,2 kg		
Lenkräder mit Gabel		2,3 kg		
Fahrwerk		26,2 kg		
Sitzeinheit		14,3 kg		
Ladegerät		1,1 kg		
Zulässiges Gesamtgewicht		255 kg		

Abmessungen

Gesamtlänge fahrbereit (mit Kippstützen)		111 cm		Abhängig von der Winkeleinstellung der Beinstützen
Gesamtbreite fahrbereit		68 cm		
Power-Base (ohne Sitz) langer Radstand		93 cm		Gemessen Kipp-stützen und Vorder-räder außen
kurzer Radstand	83,5 cm			
Packmaße Sitzeinheit (H x B x T)	36 cm x 50 cm x 60 cm			Zerlegt, gemessen mit Standardsitz, SB 44 cm
Packmaße Fahrwerk (H x B x T) langer Radstand	27 cm x 62 cm x 93 cm			Ohne Vorder- und Hinterräder, mit Kipp-stützen
kurzer Radstand	27 cm x 60 cm x 82,5 cm			
Betriebstemperatur	Umgebungstemperaturbereich (ca. –25 °C / +50 °C)			
Herstellergarantie	2 Jahre auf Gesamtfahrzeug (außer Verschleißteile), Akkus 12 Monate			

*Die Reichweite variiert in Abhängigkeit vom befahrenen Gelände und den vorherrschenden Fahrbedingungen. Bei optimalen Fahrbedingungen (ebenes Gelände, frisch aufgeladene Batterien, Umgebungstemperatur von 20 °C, gleichmäßige Fahrt u.a.m.) können die angegebenen Fahrreichweiten erreicht werden.

CE

Der **adventure** entspricht der EG-Richtlinie für Medizinprodukte 93/42/EWG, sowie 89/366/EWG Elektromagnetische Verträglichkeit.

Änderungen in Technik und Design aufgrund ständiger Weiterentwicklungen vorbehalten.

Ladegerät

Technische Hinweise und Anweisungen entnehmen Sie bitte der dem Ladegerät beiliegenden Anleitung.

1.3 Allgemeine Informationen zu den verwendeten Batterien

Die Batterien Ihres **adventure** sind wartungsfrei und wiederaufladbar. Ihre Lebensdauer hängt wesentlich von den Lade-/Entladezyklen ab. Durch entsprechende Pflege der Batterien (Nachladen) erhöhen Sie deren Lebensdauer. Die im **adventure** eingebaute Elektronik überwacht ständig den Ladezustand der Batterie und verhindert bei fachgerechtem Gebrauch die Tiefentladung.

- Vermeiden Sie eine vollständige Entladung der Batterie. Laden Sie die Batterie des **adventure** daher nach jeder Teilentladung, also nach jedem Gebrauch, nach.

- Bleibatterien unterliegen einer sogenannten Selbstentladung. Deshalb sollte die Batterie des **adventure** – wann immer möglich – ständig an das **alber**-Netzladegerät angeschlossen sein. Durch die Ladeautomatik, welche nach dem Aufladen der Batterien auf Ladungserhaltung umschaltet, ist ein Überladen der Batterien nicht möglich.

- Werden Bleibatterien über einen längeren Zeitraum gelagert (ohne zu Laden), erleiden sie einen Kapazitätsverlust. Nach einigen Lade-/Entladezyklen steht die volle Kapazität aber wieder zur Verfügung.

- Bei falscher Behandlung der Batterie kann Elektrolytflüssigkeit auslaufen. Hierdurch können Verletzungen der Haut oder Schäden an der Kleidung hervorgerufen werden.

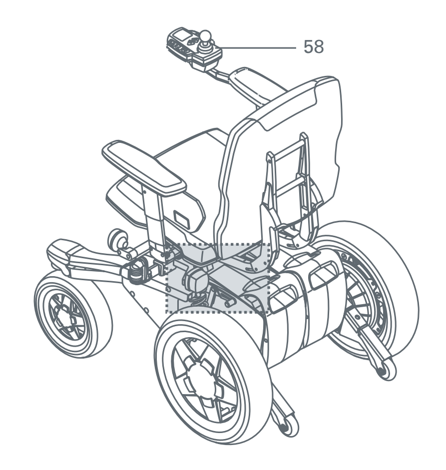
- Geraten Haut oder Augen in Kontakt mit dem Elektrolyt, muß sofort mit reinem Wasser gespült und umgehend ein Arzt konsultiert werden.

- Batterie keinem Feuer aussetzen oder verbrennen. Dies könnte dazu führen, dass die Batterie explodiert.

- Die Batterie nicht kurzschließen. Ein Kurzschluss verursacht sehr hohe Ströme, welche die Batterie oder den **adventure** beschädigen können. Nach Ablauf der Lebensdauer wird die Batterie von **alber** oder den **alber**-Fachhändlern zur fachgerechten Entsorgung zurückgenommen.

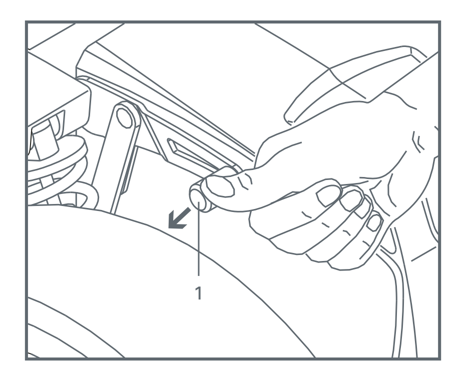
Die Batterien Ihres adventure können in jeder beliebigen Lage entladen und geladen werden. Sie sind so sicher wie Trockenzellen eingestuft und für den Luftfrachttransport von DOT und IATA zugelassen.

Ihr **adventure** ist ein kompakt aufgebautes Fahrzeug. Einzel- und Servicefunktionen lassen sich mit einigen wenigen Handgriffen und nahezu ohne Werkzeug durchführen. Einzelne der dargestellten Bedienelemente können in den nachfolgenden Grafiken von Ihrem **adventure** abweichen, da dieser für Links- bzw. Rechtshänder angeboten wird und dadurch diverse Bedienelemente seitlich vertauscht angeordnet sind.



2.1 Batterien abnehmen

Die nachfolgenden Hinweise gelten für den Betrieb sowohl mit einer, als auch mit zwei Batterien.

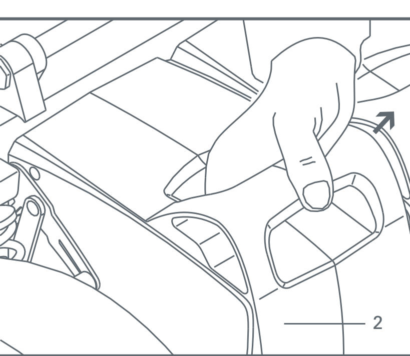


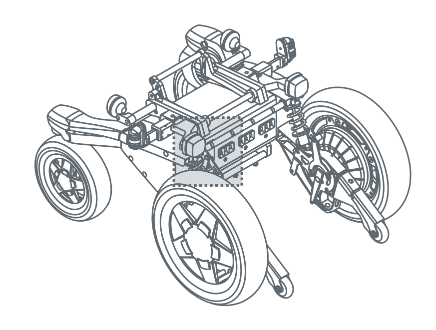
– Schalten Sie den **adventure** durch Druck auf den Ein-/Aus-Taster [58] am Bediengerät aus (siehe Kapitel 4.2).

– Klappen Sie den Sitz um (siehe Kapitel 2.18).

– Drücken Sie die seitlich gelegene Entriegelung der Batterie [1] nach unten.

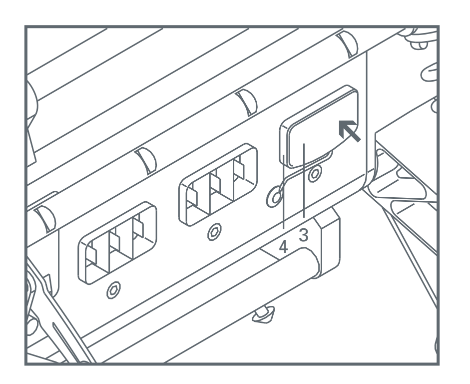
– Entnehmen Sie die Batterien [2].



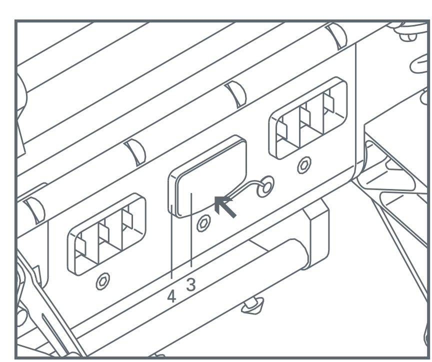


2.2 Batterien einsetzen

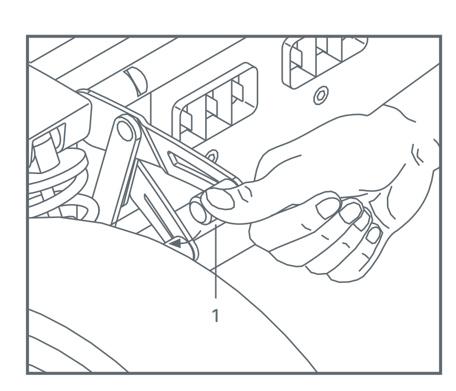
Die nachfolgenden Hinweise gelten für den Betrieb sowohl mit einer, als auch mit zwei Batterien.



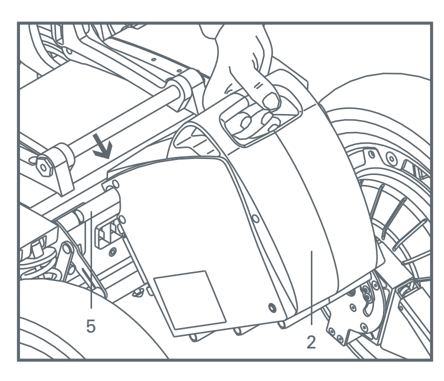
- Klappen Sie den Sitz um (siehe Kapitel 2.18).
- Bringen Sie die Abdeckkappe [3] an den Kontaktgehäusen [4] an.
- **Beim Fahrbetrieb mit nur einer Batterie**:
  Setzen Sie die Abdeckkappe [3] auf das **rechte** Kontaktgehäuse [4] auf.
- Setzen Sie die Batterie in die Mitte des **adventure**.



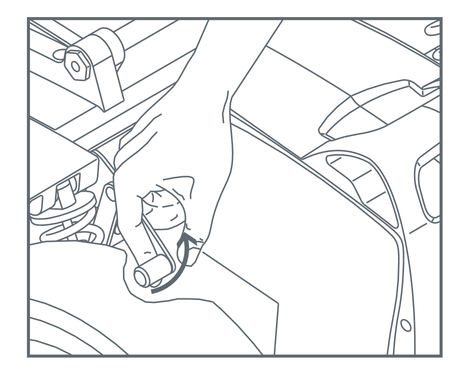
- **Beim Fahrbetrieb mit 2 Batterien**:
  Setzen Sie die Abdeckkappe [3] auf das **mittlere** Kontaktgehäuse [4] auf.



- Drücken Sie die seitlich gelegene Entriegelung der Batterie [1] nach unten.
- Setzen Sie eine Batterie [2] auf der linken, die andere Batterie [2] auf der rechten Seite der Haltestange [5] auf.
- Alternativ (Betrieb mit nur einer Batterie):
  Setzen Sie die Batterie [2] in der Mitte der Haltestange [5] auf.
- Bei korrekter Positionierung fallen die Batterien automatisch in die Kontaktgehäuse ein. Sollte dies nicht der Fall sein, so verschieben Sie die Batterien auf der Haltestange [5] nach links bzw. nach rechts.

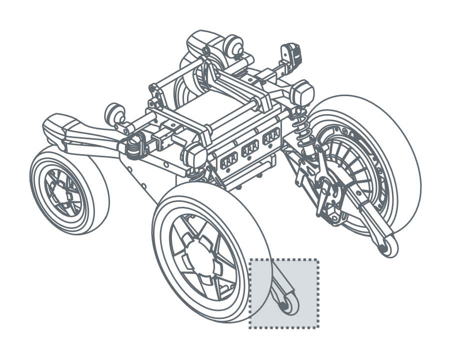


- Ziehen Sie die Entriegelung [1] nach oben.
- Schalten Sie den **adventure** durch Druck auf den Ein-/Ausschalter [58] am Bediengerät wieder ein.

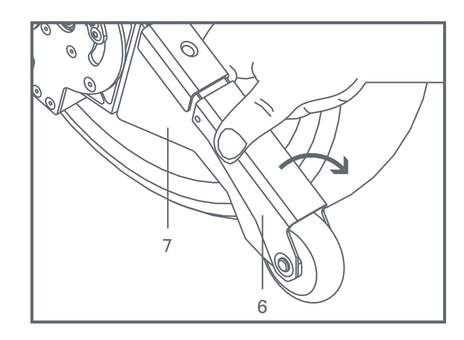




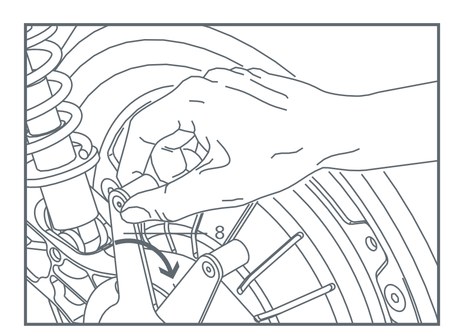
Die Abdeckkappe verhindert das Eindringen von Feuchtigkeit in das jeweilige Kontaktgehäuse. Nehmen Sie Ihren adventure daher niemals in Betrieb, ohne vorher die Abdeckkappe an der korrekten Position angebracht zu haben.



2.3 Antriebsräder abnehmen

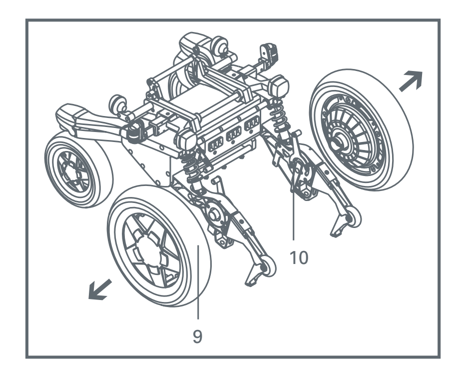


- Schalten Sie den **adventure** durch Druck auf den Ein-/Aus-Taster [58] am Bediengerät aus.
- Klappen Sie die Stützbleche [6] an den beiden Kippstützen [7] nach unten.
- Stellen Sie sich mit einem Fuß gegen das Stützblech [6] auf der rechten Seite (verhindert das Wegrutschen).
- Umfassen Sie mit beiden Händen das Rad und ziehen Sie den **adventure** gleichzeitig nach hinten und oben.
- Die rechte Fahrwerkseite steht jetzt auf dem Stützblech [6], das Rad steht frei.
- Wiederholen Sie den Vorgang auf der linken Seite.



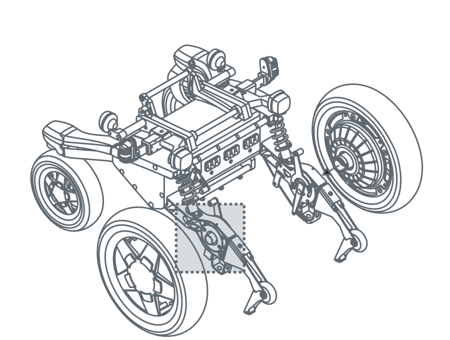
– Ziehen Sie mit einer Hand den Auswerfer [8] nach hinten und heben Sie gleichzeitig mit der anderen Hand das Rad an dessen Felge leicht hoch. Die Antriebsräder [9] werden jetzt aus den Radaufnahmen [10] herausgedrückt.

– Ziehen Sie die Räder [9] vollständig aus deren Radaufnahmen [10] heraus und legen Sie sie ab.

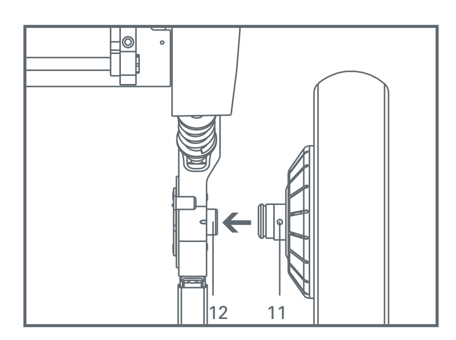


!

Legen Sie die Räder niemals auf deren Steckachsen auf. Die Räder dürfen im abgezogenen Zustand niemals naßgereinigt werden, da über deren Stecker Feuchtigkeit in die Elektronik gelangen kann.

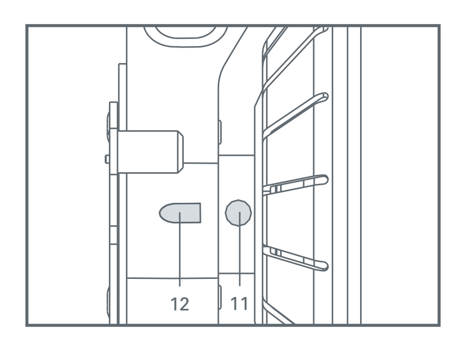


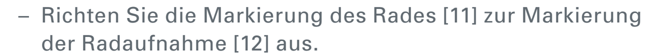
2.4 Antriebsräder anbringen



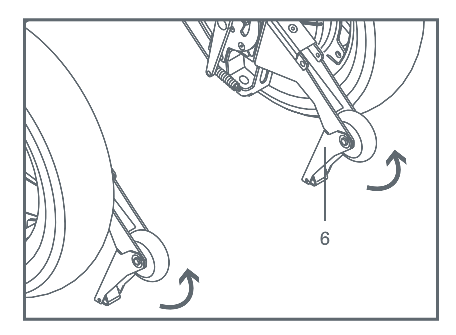
– Vergewissern Sie sich dass der Bremshebel am Fahrwerk anliegt (siehe Kapitel 3.1), da sich die Räder sonst nicht aufstecken lassen.

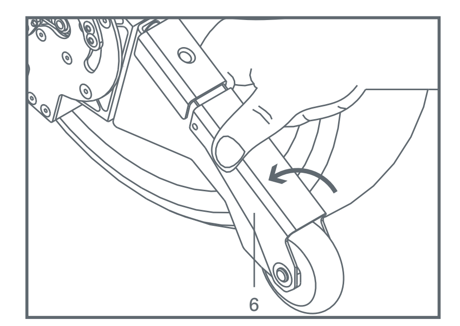
– Stellen Sie den **adventure**, sofern noch nicht geschehen, auf die beiden Stützbleche [6] (siehe Kapitel 2.3).





- Richten Sie die Markierung des Rades [11] zur Markierung der Radaufnahme [12] aus.
- Schieben Sie die Antriebsräder [9[vollständig in die Radaufnahmen [10] ein.
- Klappen Sie die Stützbleche [6] wieder ein.
- Achten Sie auf eine sichere Verankerung der Stützbleche [6] im eingeklappten Zustand.





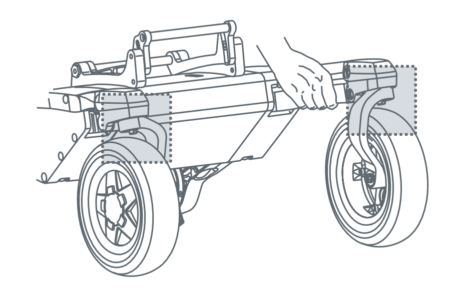


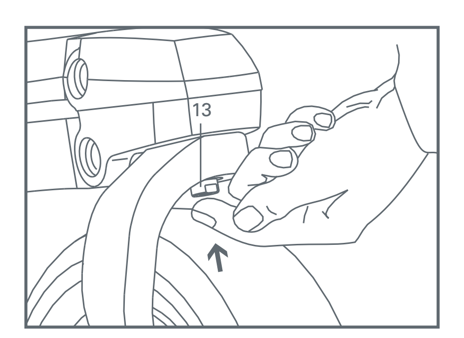
Sofern die Antriebsräder [9] nicht vollständig in den Radaufnahmen [10] eingerastet sind, erhalten Sie im Display des Bediengerätes eine optische Warnanzeige. Ebenso ertönt ein akustisches Warnsignal.



Prüfen Sie vor jedem Aufstecken der Räder stets deren Steckachsen sowie die Radaufnahme am Fahrwerk hinsichtlich eventueller Verschmutzung. Verschmutzte Steckachsen können zum Verklemmen der Steckverbindung führen.

2.5 Lenkräder abnehmen





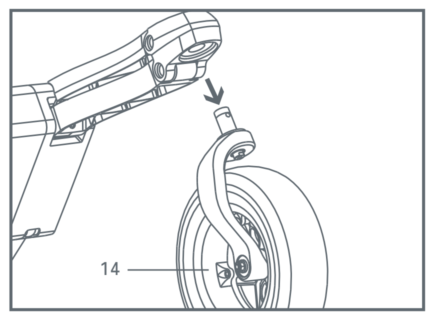
- Stellen Sie die Räder in Fahrtrichtung.
- Heben Sie den **adventure** auf jener Seite an, auf der Sie das Rad abnehmen wollen.
- Drücken Sie mit der anderen Hand auf die innerhalb der Radgabel befindliche Verriegelung [13].
- Ziehen Sie bei gedrückter Verriegelung [13] das Lenkrad [14] nach unten aus seiner Aufnahme heraus.



- Legen Sie das Lenkrad [14] ab.



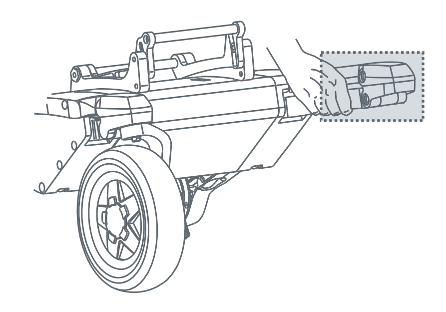
- Wiederholen Sie die vorhergehenden Schritte auf der anderen Seite.

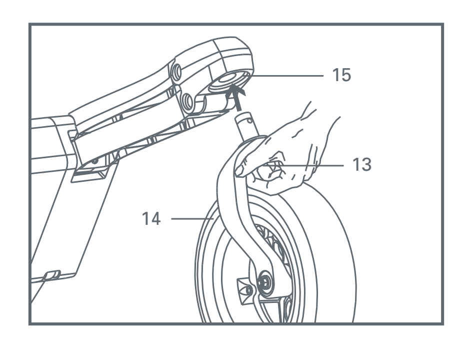


!

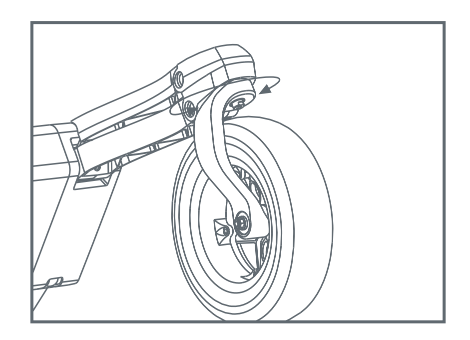
Achten Sie stets darauf, dass die Steckachsen der Räder beim Abnehmen nicht beschädigt werden.

2.6 Lenkräder einsetzen





- Heben Sie den **adventure** auf jener Seite an, auf der Sie das Rad einsetzen wollen.
- Nehmen Sie das Lenkrad [14] in die andere Hand, drücken Sie auf dessen Verriegelung [13] und führen Sie die Radachse in die Aufnahme [15] ein.

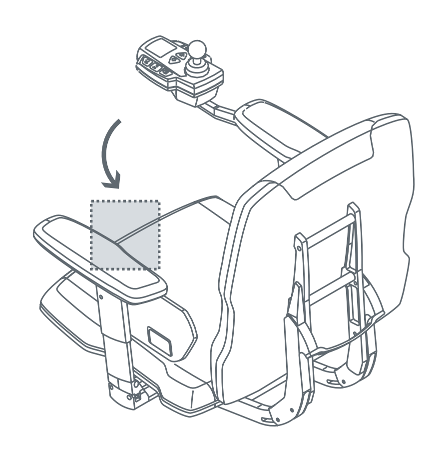


– Vergewissern Sie sich durch mehrfaches Drehen des Lenkrades [14], ob dieses korrekt in der Aufnahme [15] festsitzt und nicht selbständig herausfällt.

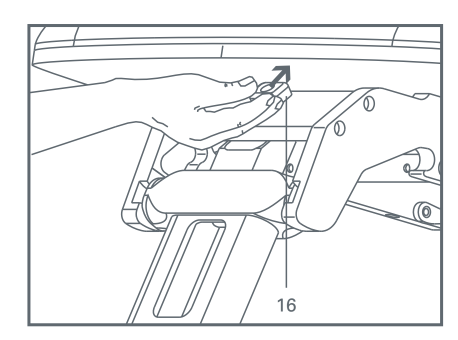
– Wiederholen Sie die vorhergehenden Schritte auf der anderen Seite.



Prüfen Sie vor jedem Aufstecken der Räder stets deren Steckachsen sowie die Radaufnahme am Fahrwerk hinsichtlich eventueller Verschmutzung. Verschmutzte Steckachsen können zum Verklemmen der Steckverbindung führen.

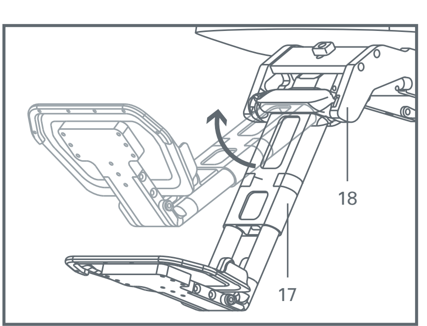


2.7 Beinstütze abnehmen

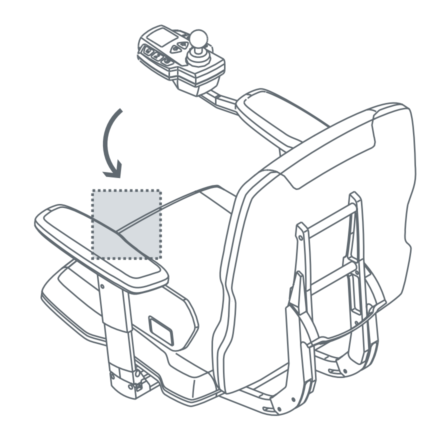


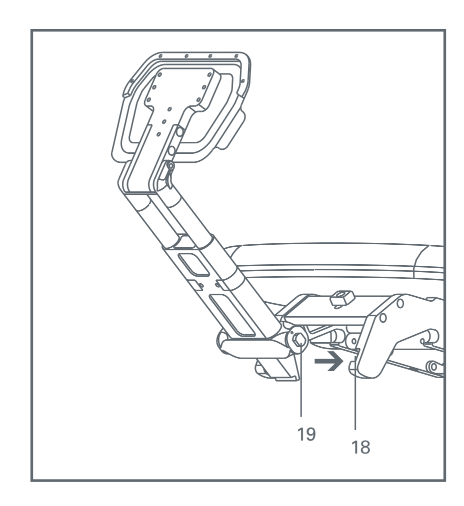
– Drücken Sie die Verriegelung [16] nach oben und schwenken Sie gleichzeitig die Beinstütze [17] um etwa 90 Grad nach oben.

– Ziehen Sie die Beinstütze [17] aus der Aufnahme [18] heraus.



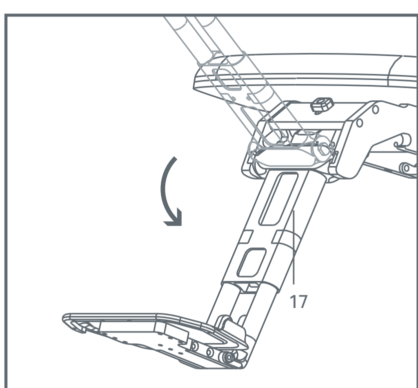
2.8 Beinstütze anbringen



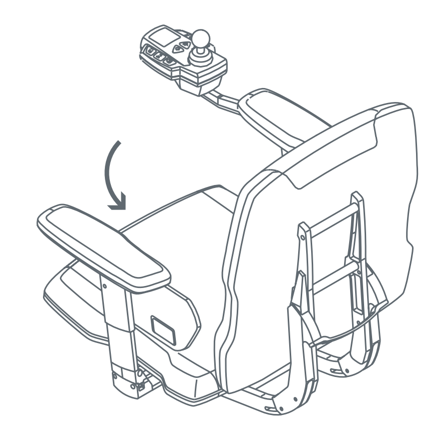


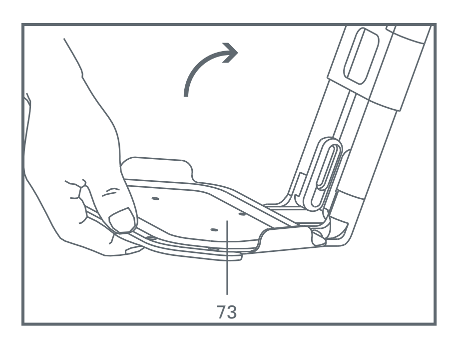
– Schieben Sie die Führung [19] der Beinstütze in die Aufnahme [18].

– Klappen Sie die Beinstütze [17] nach unten; die Verriegelung erfolgt automatisch.

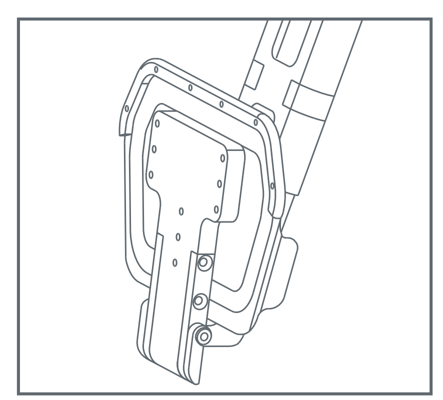


2.9 Fußauflage umklappen

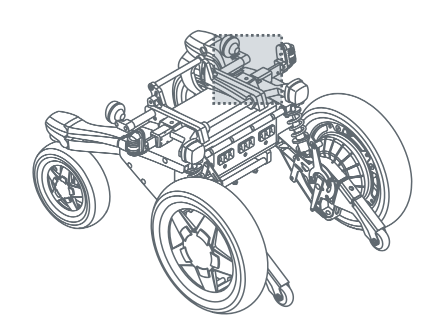




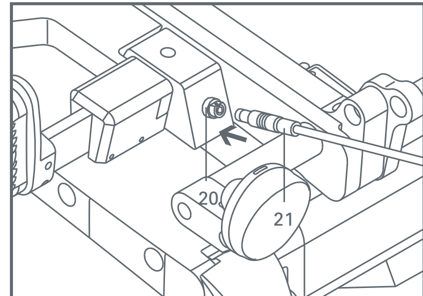
– Die Fußauflage [73] kann, wie in der Zeichnung dargestellt, bei Bedarf umgeklappt werden.



2.10 Bediengerät anschließen oder trennen

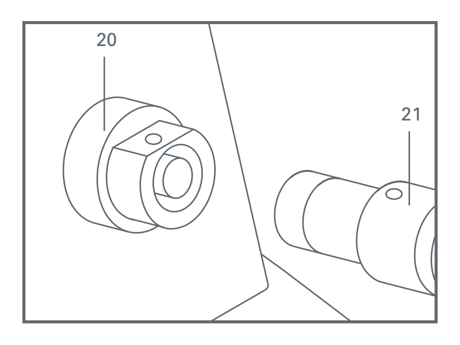


Die Anschlussbuchse [20] des Bediengerätes befindet sich je nach Ausführung Ihres **adventure** auf der linken **oder** rechten Vorderseite unterhalb des Sitzes.



– Schieben Sie den Stecker [21] des Bediengerätes gefühlvoll in die Anschlussbuchse [20] am **adventure**.

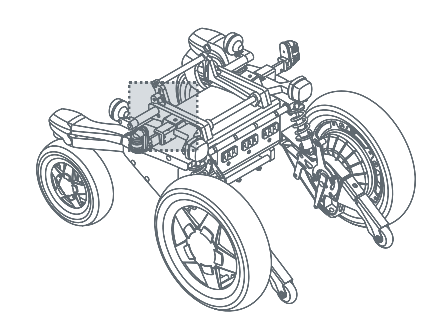
– Die Verbindung zum Bediengerät wird automatisch hergestellt.



– Wollen Sie das Bediengerät vom **adventure** trennen, so brauchen Sie den Stecker [21] des Bediengerätes lediglich gefühlvoll aus der Anschlußbuchse [20] herausziehen.

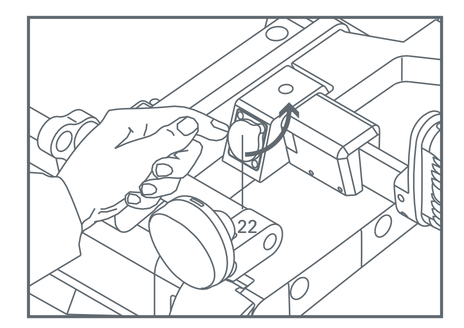


Die Markierungen der Anschlußbuchse [20] und des Steckers [21] müssen zueinander fluchten.



2.11 Batterie laden

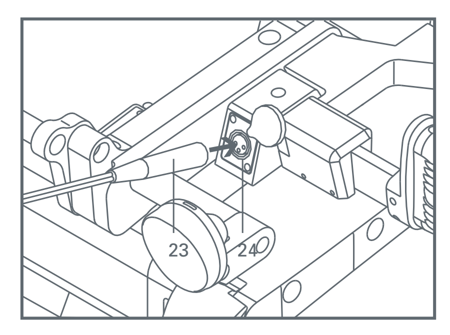
Die Ladebuchse befindet sich je nach Ausführung Ihres **adventure** auf der linken oder rechten Vorderseite unterhalb des Sitzes.



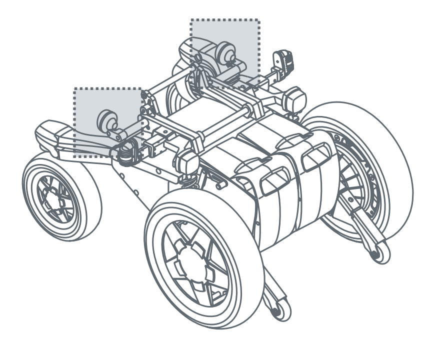
– Schwenken Sie die Blende [22] an der Ladebuchse zur Seite.

– Schieben Sie den Stecker [23] des Ladegerätes gefühlvoll in die Ladebuchse [24].

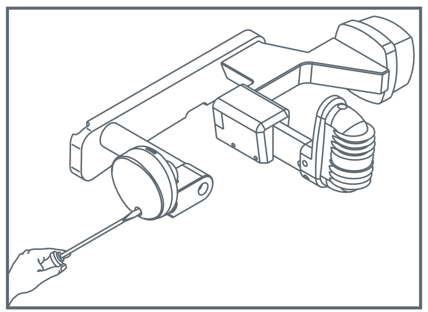
– Schließen Sie das Ladegerät an einer Netzsteckdose an.



! **Beachten Sie die Hinweise der dem Ladegerät beiliegenden Bedienungsanleitung.**



2.12 Glühlampe am Vorderlicht auswechseln

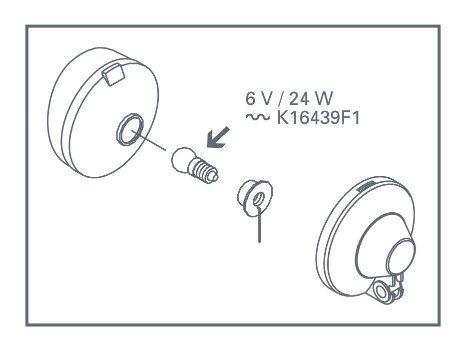


– Schalten Sie den **adventure** am Bediengerät aus.

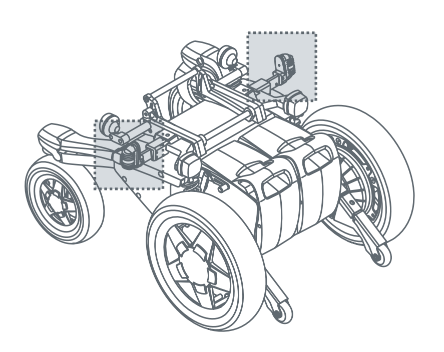
– Lösen und entnehmen Sie die Schraube auf der Vorderseite des Gehäuses.

– Tauschen Sie die defekte Glühlampe gegen eine neue aus.

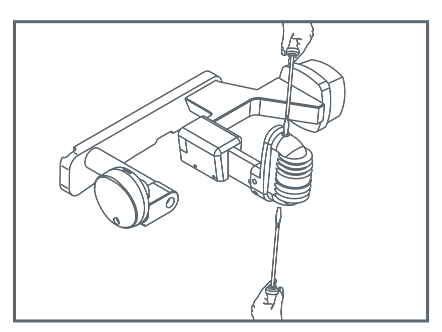
– Schrauben Sie die Gehäusehälften wieder zusammen.



! **Achten Sie darauf, dass während der Montage des Gehäuses keine Kabel eingeklemmt werden.**

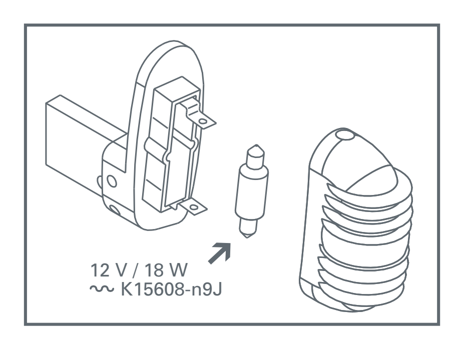


2.13 Glühlampe am Blinker auswechseln



– Schalten Sie den **adventure** am Bediengerät aus.

– Lösen und entnehmen Sie die beiden Schrauben auf der Unter- und Oberseite des Gehäuses.

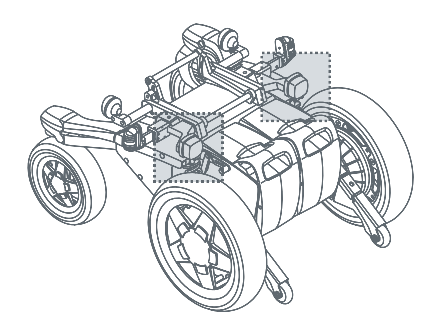


– Tauschen Sie die defekte Glühlampe gegen eine neue aus.

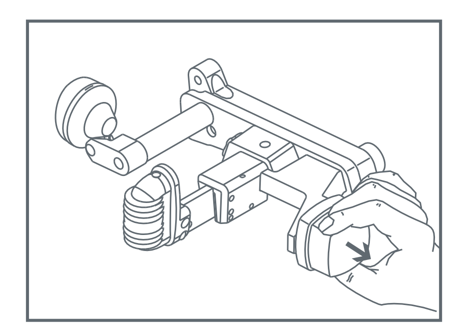
– Verschrauben Sie das Gehäuse wieder mit der Halterung.



Achten Sie darauf, dass während der Montage des Gehäuses keine Kabel eingeklemmt werden.



2.14 Glühlampe am Rücklicht auswechseln

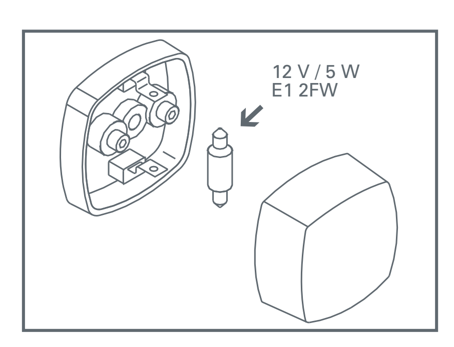


– Schalten Sie den **adventure** am Bediengerät aus.

– Ziehen Sie die beiden Gehäusehälften voneinander ab.

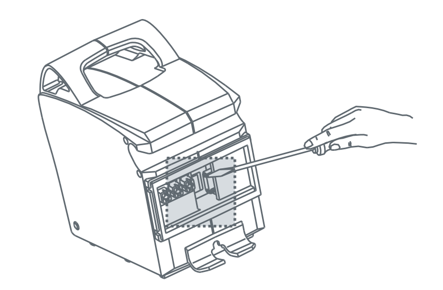
– Tauschen Sie die defekte Glühlampe gegen eine neue aus.

– Stecken Sie das rote Kunststoffgehäuse wieder auf die Kunststoffhalterung auf.

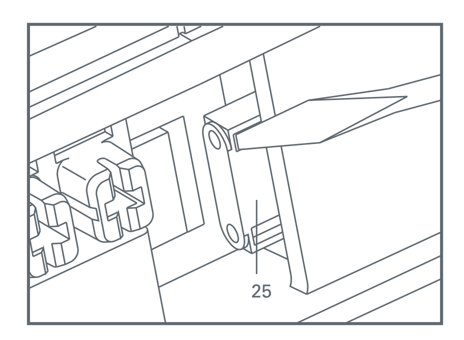


!

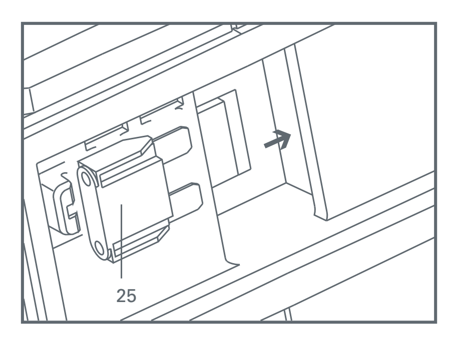
Achten Sie darauf, dass während der Montage des Gehäuses keine Kabel eingeklemmt werden.



2.15 Sicherungswechsel an der Batterie



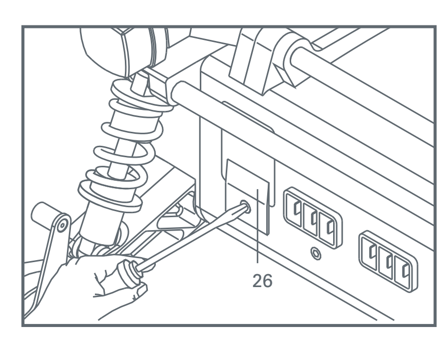
- Schieben Sie die an der Front des Batteriegehäuses befindliche Sicherung [25] aus dem Gehäuse heraus.
- Nehmen Sie eine neue Sicherung [25] gleichen Typs und setzen Sie diese ein.



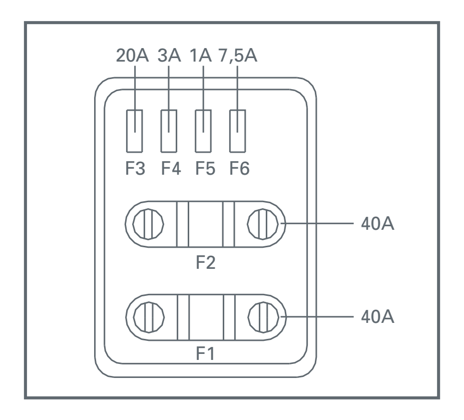


Öffnen Sie niemals das Gehäuse der Batterien.
Sollte die Sicherung in kurzen Abständen mehrmals ersetzt werden müssen, so kontaktieren Sie bitte das alber Service Center.

2.16 Sicherungswechsel am Fahrwerk



- Nehmen Sie, sofern noch nicht geschehen, beide Batterien vom Fahrwerk ab (siehe Kapitel 2.1).
- Öffnen Sie die Schutzklappe [26] an der Rückseite des Fahrwerks mit Hilfe eines Schraubendrehers.
- Entnehmen Sie die defekte Sicherung.
- Setzen Sie eine neue Sicherung gleichen Typs ein.

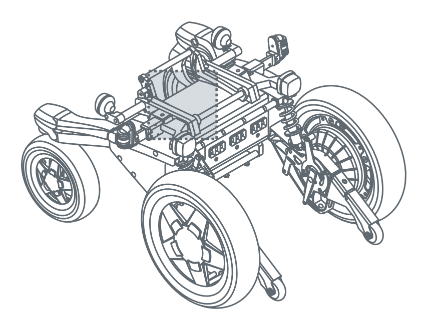


– Schließen Sie die Schutzklappe [26] und ziehen Sie die Schraube fest an.

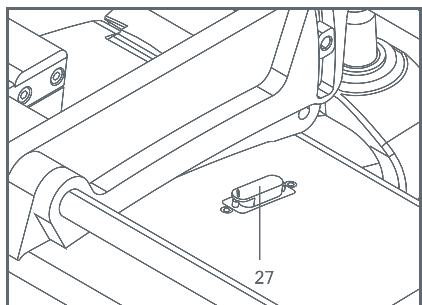
– Setzen Sie die Batterien wieder auf das Fahrwerk auf (siehe Kapitel „Batterien einsetzen“).

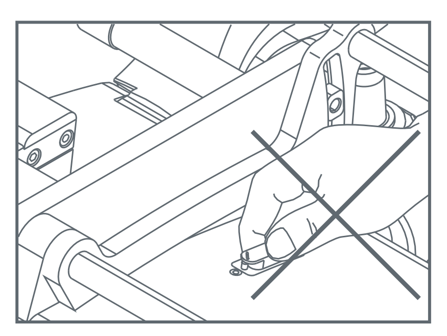


Nehmen Sie vor jedem Sicherungswechsel beide Batterien vom Fahrwerk ab. Sollten Sicherungen in kurzen Abständen mehrmals ersetzt werden müssen, so kontaktieren Sie bitte das alber Service Center.



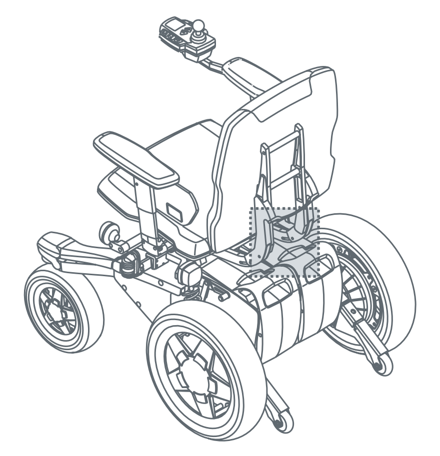
2.17 Hinweis zur Schnittstelle am Fahrwerk



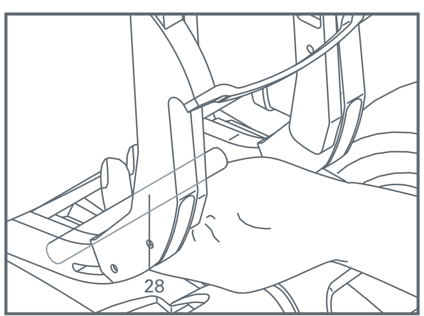




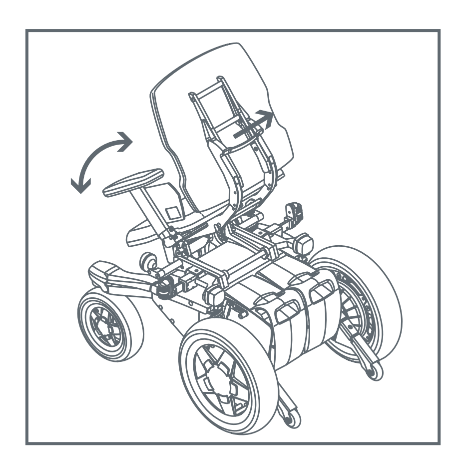
Auf dem Fahrwerk des adventure befindet sich eine Schnittstelle, mit deren Hilfe verschiedene Zusatzelemente wie elektrische Sitzverstellung und ähnliches durch Ihren Sanitätsfachhändler angeschlossen werden können. Die auf der Schnittstelle befindliche Schutzkappe [27] darf nicht entfernt werden, da ansonsten Schäden an den darunterliegenden Kontakten auftreten können.



2.18 Sitzeinheit umklappen oder komplett abnehmen (Funktions- und Standardsitz)

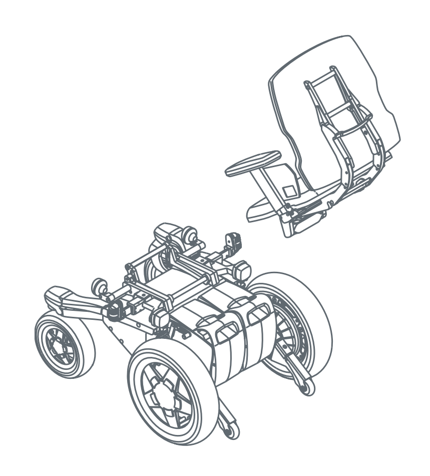


- Drücken Sie die oberhalb der Batterien am Rahmengestell befindliche Sicherungsstange [28] nach oben.
- Klappen Sie die gesamte Sitzeinheit nach vorne.
- Sofern Ihrerseits gewünscht, kann die komplette Sitzeinheit auch abgenommen werden.

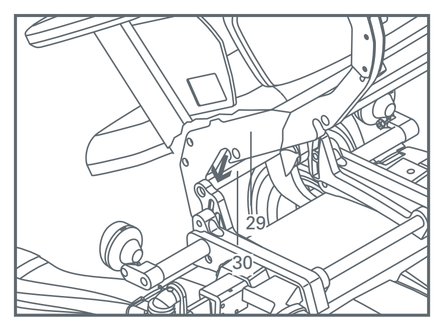


!

Wird die Sitzeinheit komplett abgenommen, müssen Sie zuerst den Anschlussstecker [21] des Bediengerätes abziehen (siehe auch Kapitel 2.10).



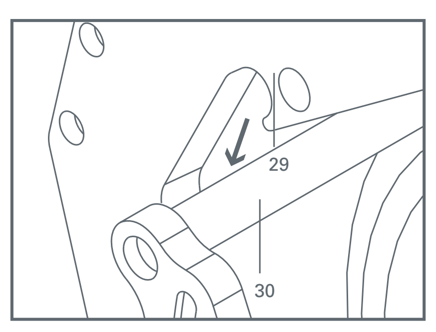
2.19 Sitzeinheit anbringen (Funktions- und Standardsitz)

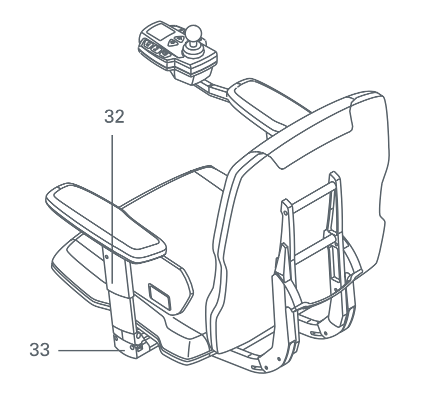


- Bringen Sie die Sitzeinheit in einem Winkel von etwa 45 Grad über das Fahrwerk.
- Schieben Sie die Aufnahme [29] an der Sitzeinheit in die Aufnahmestrebe [30] auf dem Fahrwerk.
- Klappen Sie die gesamte Sitzeinheit nach unten, wobei diese automatisch mit dem Fahrgestell verriegelt wird.
- Prüfen Sie die korrekte Verriegelung. Die Sitzeinheit darf sich nicht ohne Entsperren (siehe Kapitel 2.18) vom Fahrwerk lösen.



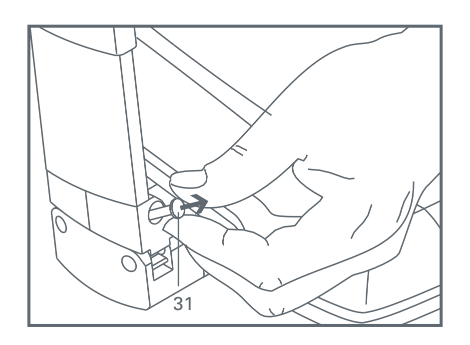
- Schließen Sie das Bediengerät wieder an (siehe Kapitel 2.10).



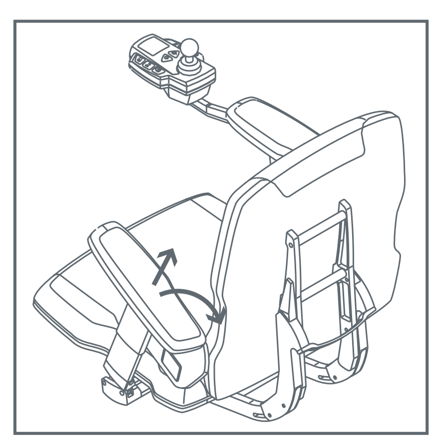


2.20 Armauflage schwenken oder abnehmen

2.20.1 Funktionssitz



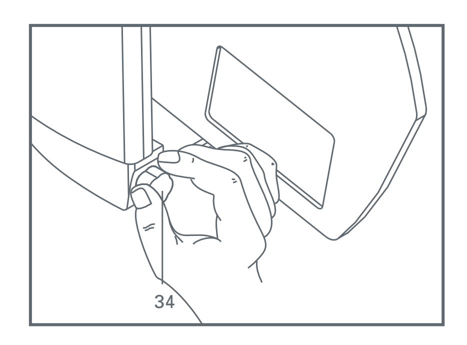
- Ziehen Sie an der Verriegelung [31] am unteren Ende der Armauflage.
- Klappen Sie gleichzeitig die Armauflage [32] nach hinten.
- Die Armauflage kann (umgeklappt) am **adventure** verbleiben, oder vollständig abgenommen werden.
- Wird die Armauflage wieder in die Ausgangsstellung zurückgeklappt, rastet sie automatisch in die Aufnahme [33] ein.



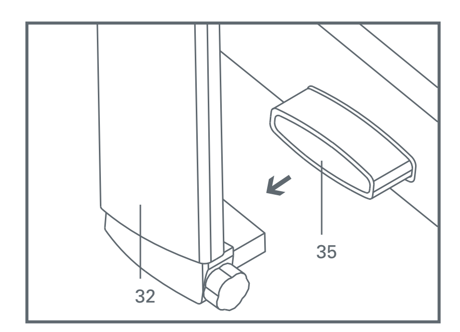


Wird die Armauflage [32] mit dem Bediengerät entfernt, müssen Sie zunächst den Anschlussstecker [21] des Bediengerätes abziehen (siehe Kapitel 2.10)

2.20.2 Standardsitz

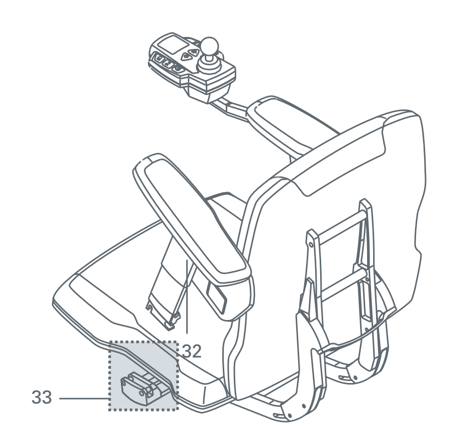


- Die Armauflage am Standardsitz kann **nicht** geschwenkt, sondern lediglich abgenommen werden.
- Lösen Sie den Sterngriff [34] an der Armauflage [32].
- Ziehen Sie die Armauflage [32] aus der Aufnahme [35] heraus und legen Sie sie ab.



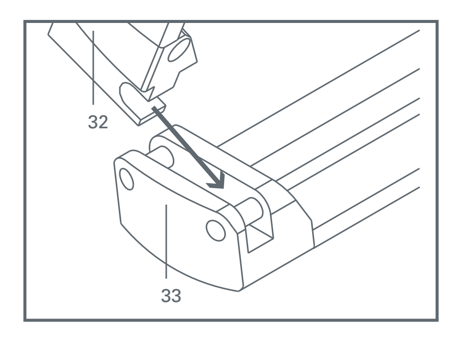


Wird die Armauflage [32] mit dem Bediengerät entfernt, müssen Sie zunächst den Anschlussstecker [21] des Bediengerätes abziehen (siehe Kapitel 2.10).

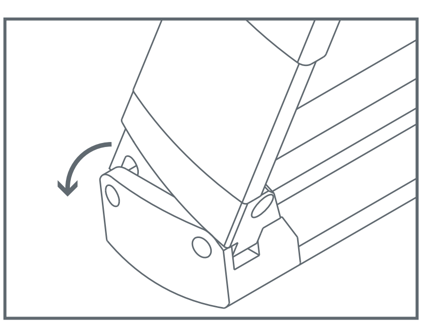


2.21 Armauflage anbringen

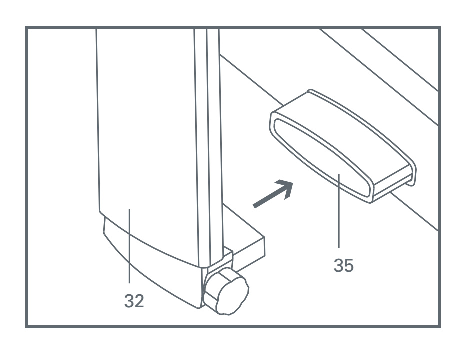
2.21.1 Funktionssitz



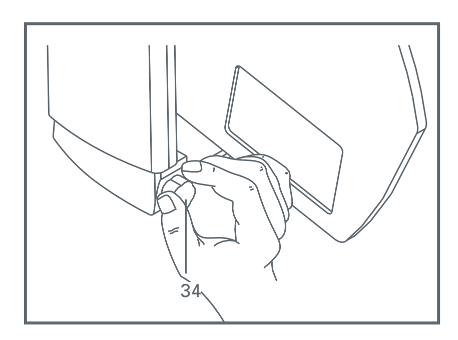
- Schieben Sie die Armauflage [32] in deren Aufnahme [33].
- Kippen Sie die eingesteckte Armauflage [32] nach vorne bis diese in der Aufnahme [33] einrastet.
- Schließen Sie ggf. das Bediengerät wieder an (siehe Kapitel 2.10).



2.21.2 Standardsitz

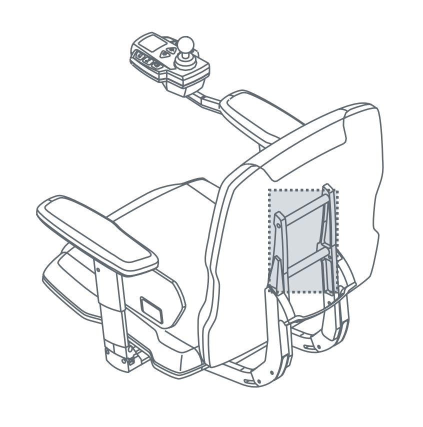


- Schieben Sie die Armauflage [32] in deren Aufnahme [35].
- Ziehen Sie den Sterngriff [34] fest an.
- Schließen Sie ggf. das Bediengerät wieder an (siehe Kapitel 2.10).

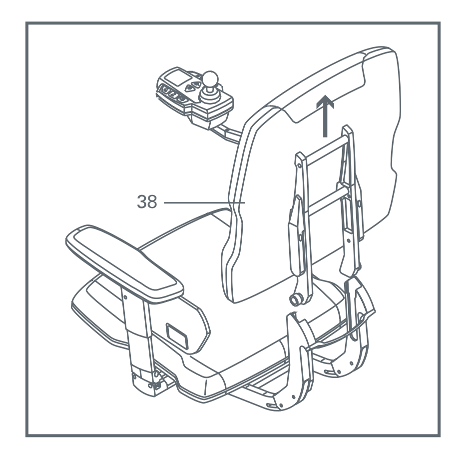


2.22 Rückenlehne abnehmen

2.22.1 Funktionssitz

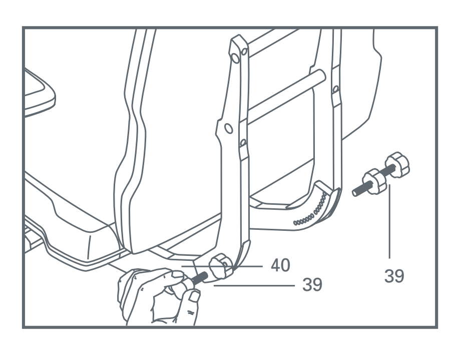


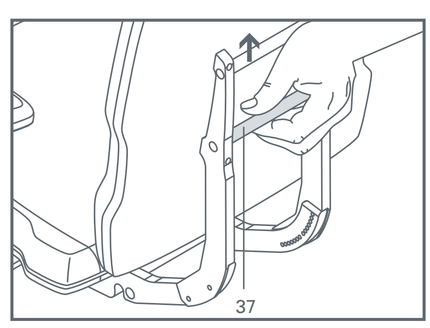
- Drücken Sie die Verriegelung der Rückenlehne [36] mit einer Hand nach unten.
- Ziehen Sie gleichzeitig mit der anderen Hand an der Strebe [37] die gesamte Rückenlehne nach oben.
- Legen Sie die Rückenlehne [38] ab.





Achten Sie stets darauf, dass die Führungsrollen nicht verschmutzt oder beschädigt sind.





2.22.2 Standardsitz

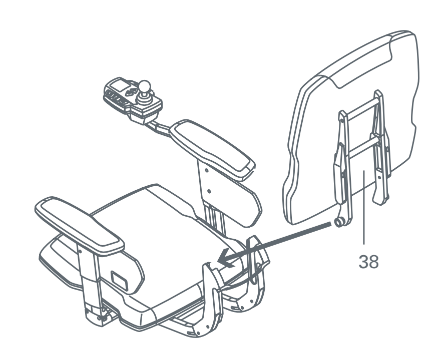
- Lösen und entfernen Sie die vier Sterngriffe [39].
- Ziehen Sie an der Strebe [37] die gesamte Rückenlehne [38] nach oben.
- Legen Sie die Rückenlehne [38] ab.
- Schrauben Sie die Sterngriffe [39] zur sicheren Aufbewahrung an die Aufnahme [40].

!

Achten Sie bei der Abnahme der Rückenlehne auf die Lochpositionen, in welche die Sterngriffe eingeschraubt sind. Beim Wiederanbringen der Rückenlehne sollten Sie die Sterngriffe wieder in denselben Lochpositionen anbringen, da ansonsten die Lage der Rückenlehne verändert wird.

2.23 Rückenlehne anbringen

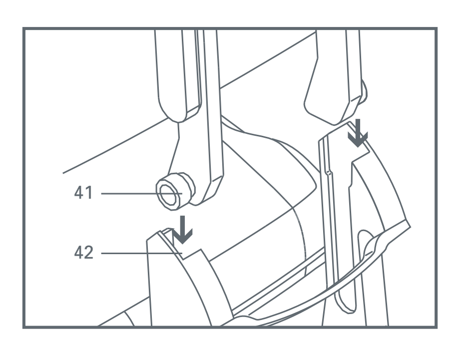
2.23.1 Funktionssitz



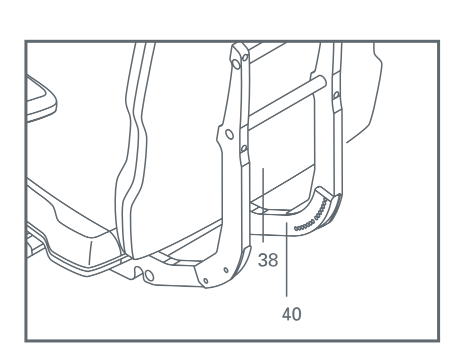
– Schieben Sie die Rollen [41] der Rückenlehne in die Führungsschienen [42].

– Lassen Sie die Rückenlehne [38] vollständig in die Führungsschienen [42] eingleiten.

– Die Rückenlehne [38] rastet bei Erreichen ihrer Endposition automatisch ein.

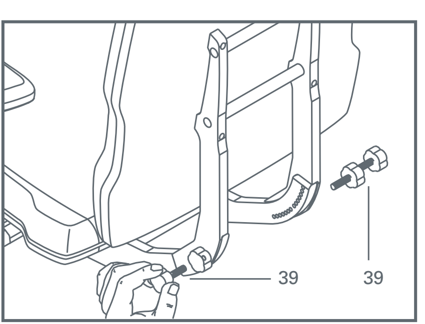


2.23.2 Standardsitz



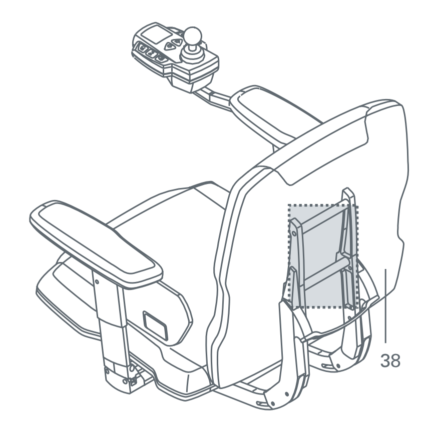
– Schieben Sie die Rückenlehne [38] in die Aufnahme [40].

– Schrauben Sie die Rückenlehne [38] mit den Sterngriffen [39] an die Aufnahme [40].

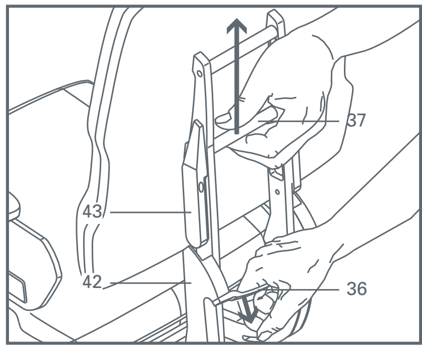


!

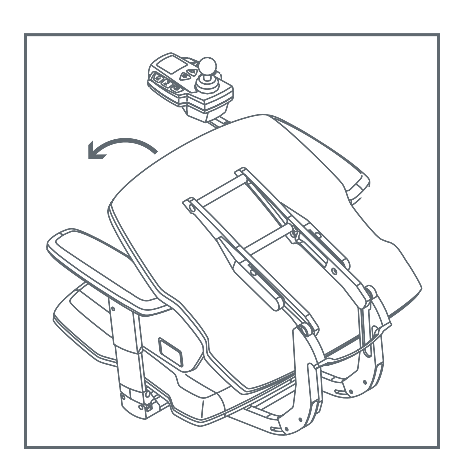
Schrauben Sie die Rückenlehne wieder in jener Lage (Lochposition beachten) an, in welcher Sie sie abgenommen haben.



2.24 Rückenlehne umklappen (nur Funktionssitz)

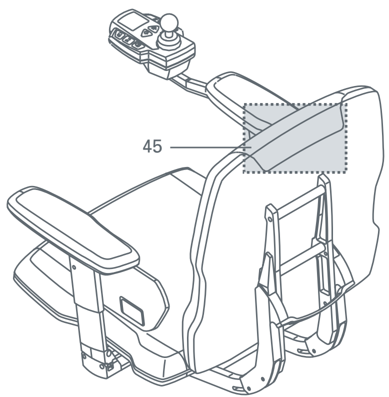


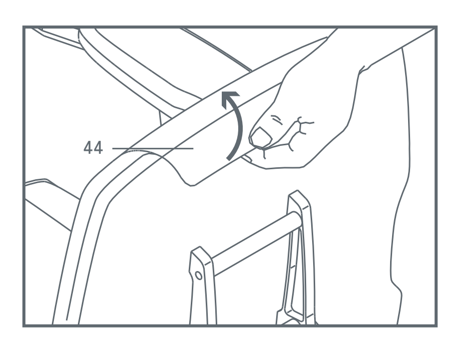
- Drücken Sie die Verriegelung der Rückenlehne [36] mit einer Hand nach unten.
- Ziehen Sie gleichzeitig mit der anderen Hand an der Strebe [37] die gesamte Rückenlehne soweit nach oben, bis die Führung [43] aus der Führungsschiene [42] herausragt.
- Klappen Sie die Rückenlehne [38] um.
- Um die Rückenlehne [38] wieder in die Ausgangsposition zurückzubringen, schieben Sie sie wieder in die Führungsschiene [42] ein. Das Einrasten erfolgt automatisch.





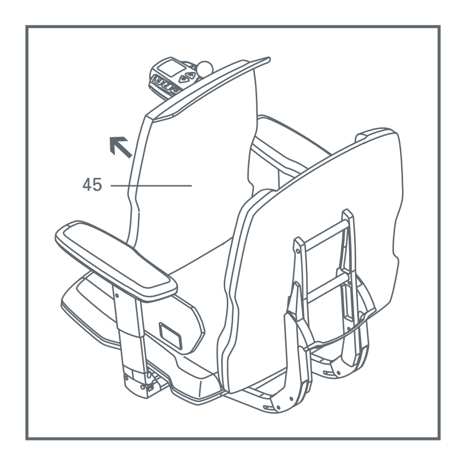
2.25 Rückenpolster abnehmen (nur Funktionssitz)



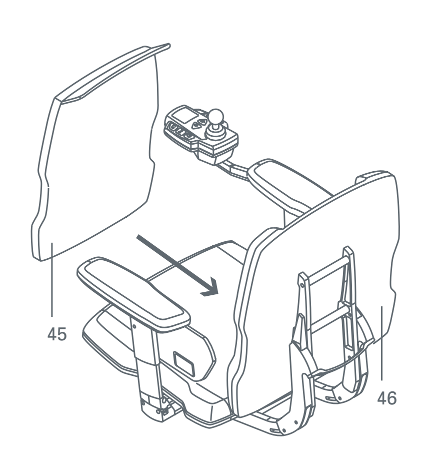


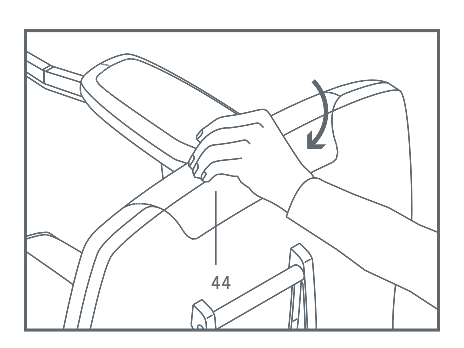
– Lösen Sie den an der Oberkante des Rückenpolsters befindlichen Klettverschluß [44].

– Ziehen Sie das Rückenpolster [45] ab.



2.26 Rückenpolster anbringen (nur Funktionssitz)



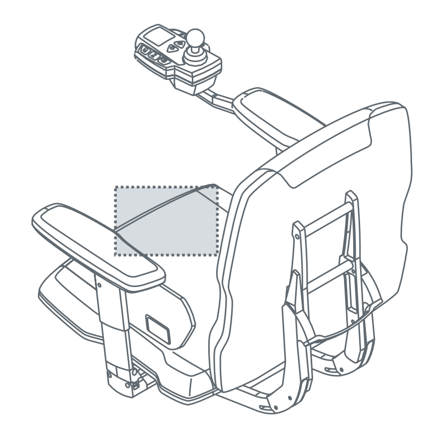


– Schieben Sie das Rückenpolster [45] korrekt ausgerichtet auf die Rückenform [46].

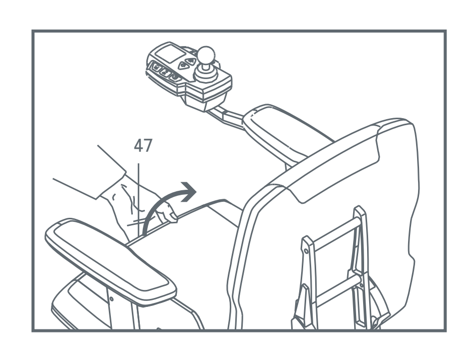
– Drücken Sie das Rückenpolster [45] gegen die Rückenform [46], wobei es von den Klettverschlüssen bereits festgehalten wird.

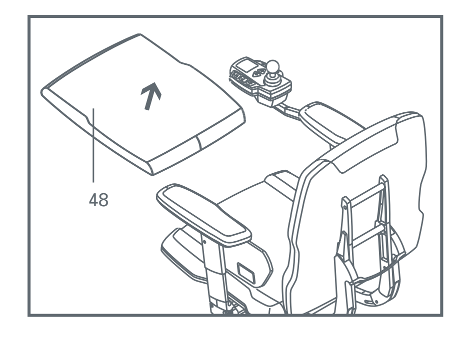
– Ziehen Sie den an der Oberkante des Rückenpolsters befindlichen Klettverschluss [44] über die Oberkante der Rückenform.

– Drücken Sie den Klettverschluss [44] gegen die Rückenform.



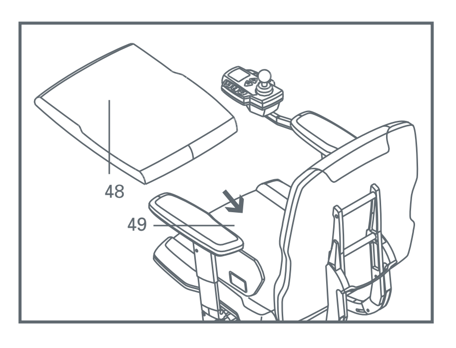
2.27 Sitzpolster abnehmen (nur Funktionssitz)

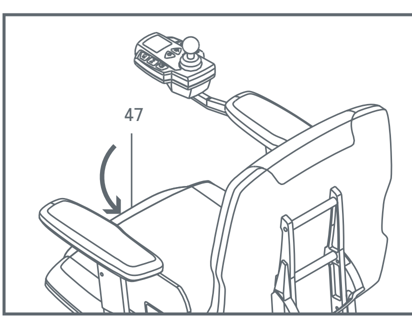




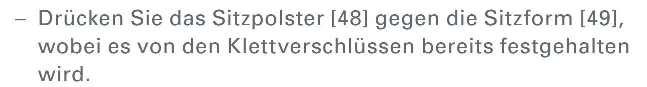
- Lösen Sie den an der vorderen Unterkante des Sitzpolsters befindlichen Klettverschluss [47].
- Ziehen Sie das Sitzpolster [48] ab.

2.28 Sitzpolster anbringen (nur Funktionssitz)

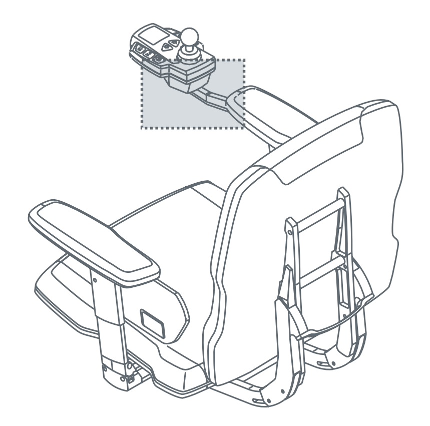




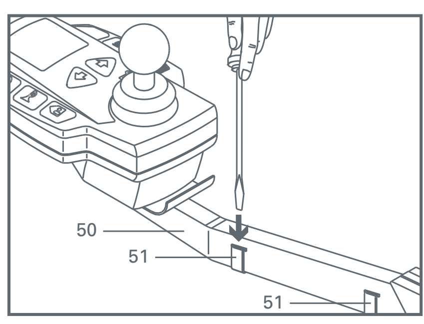
- Legen Sie das Sitzpolster [48] korrekt ausgerichtet auf die Sitzform [49].

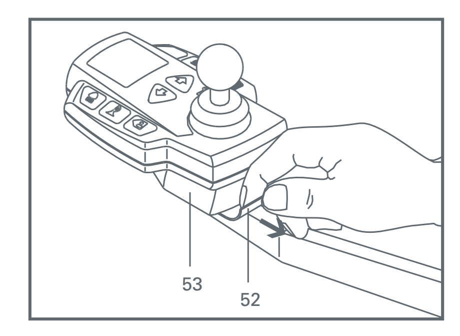


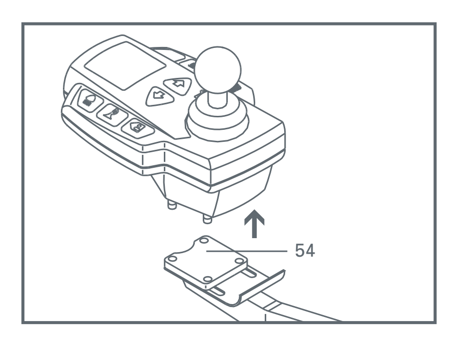
- Drücken Sie das Sitzpolster [48] gegen die Sitzform [49], wobei es von den Klettverschlüssen bereits festgehalten wird.
- Ziehen Sie den an der Vorderkante des Sitzpolsters befindlichen Klettverschluss [47] über die Vorderkante der Sitzform.
- Drücken Sie den Klettverschluss [47] gegen die Unterseite der Sitzform.



2.29 Bediengerät abnehmen





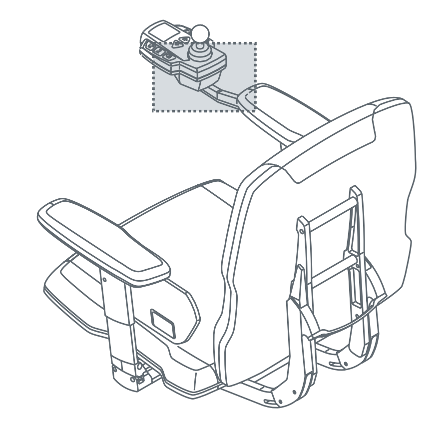


- Ziehen Sie, sofern noch nicht geschehen, zunächst den Stecker des Bediengerätes aus der Anschlussbuchse am Fahrwerk (siehe Kapitel 2.10).

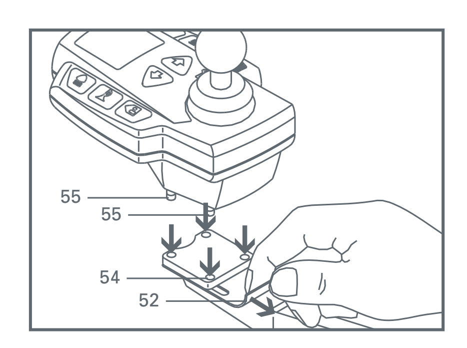
- Lösen und entfernen Sie die beiden seitlich an der Halterung [50] befindlichen Klammern [51].
  Das innerhalb der Halterung [50] befindliche Kabel des Bediengerätes liegt jetzt frei.

- Ziehen Sie die Verriegelung [52] unterhalb des Bediengerätes [53] nach hinten.

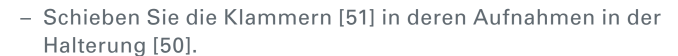
- Nehmen Sie das Bediengerät [53] aus der Aufnahme [54] und legen Sie es ab.



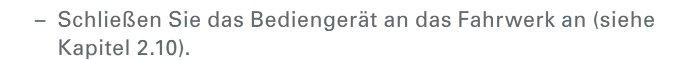
2.30 Bediengerät anbringen



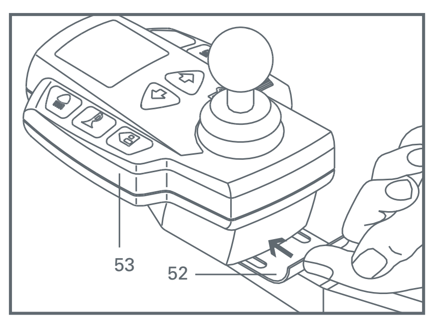
- Ziehen Sie die Verriegelung [52] nach hinten.
- Führen Sie die Zapfen [55] am Bediengerät in die Aufnahmen [54] am Ausleger ein.
- Schieben Sie die Verriegelung [52] nach Vorne.
  Das Bediengerät [53] muß jetzt starr mit der Halterung [50] verbunden sein.
- Legen Sie das Kabel des Bediengerätes in die Nut auf der Unterseite der Halterung [50].

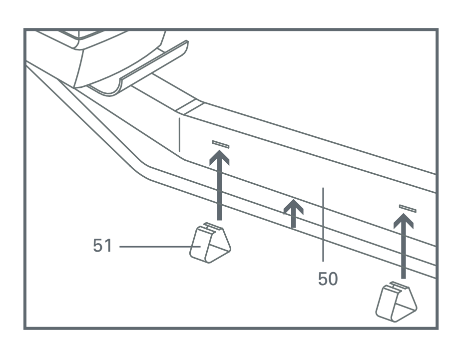


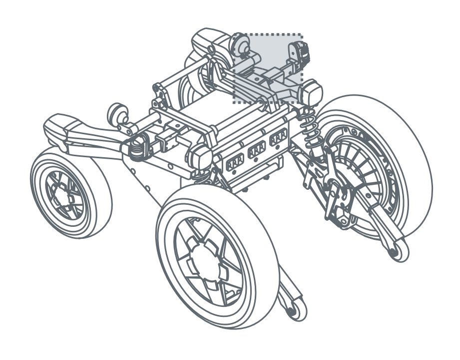
- Schieben Sie die Klammern [51] in deren Aufnahmen in der Halterung [50].



- Schließen Sie das Bediengerät an das Fahrwerk an (siehe Kapitel 2.10).

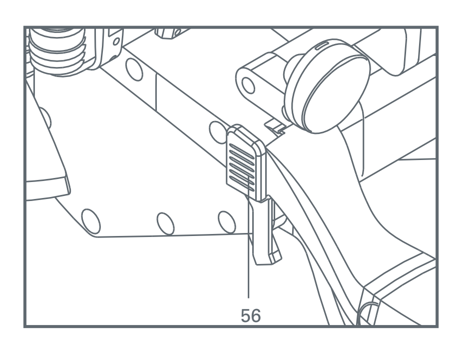






3.1 Elektro- / Schiebebetrieb

Der Hebel [56] zum mechanischen Aktivieren / Deaktivieren der elektromechanischen Bremse befindet sich je nach Ausführung Ihres **adventure** auf der linken **oder** rechten Vorderseite des Fahrwerks.
Bei ausgeschaltenem Elektro-Antrieb kann der **adventure** durch Deaktivieren der Bremse in den Schiebebetrieb geschaltet werden.

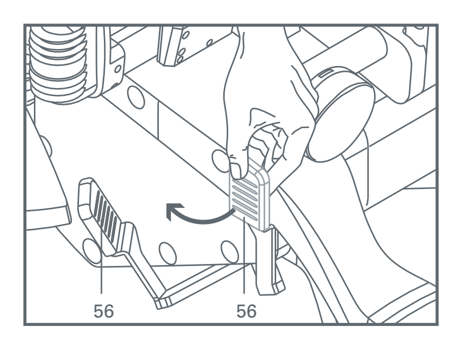


Elektro-Antrieb

– Liegt der Hebel [56] am Fahrwerk an, ist der Elektrobetrieb des **adventure** aktiviert.
  Die beiden Antriebsräder können über das Bediengerät angesteuert werden.



Bei aktiviertem Elektroantrieb kann der adventure an Steigungen und Gefällen bis maximal 18 % Neigung abgestellt werden. Die Antriebsräder sind selbstblockierend, so dass das Anbringen einer zusätzlichen Bremse nicht notwendig ist.



Schiebebetrieb

– Schalten Sie zur Aktivierung des Schiebebetriebes den **adventure** aus und schieben Sie den Hebel [56] vom Fahrwerk weg.

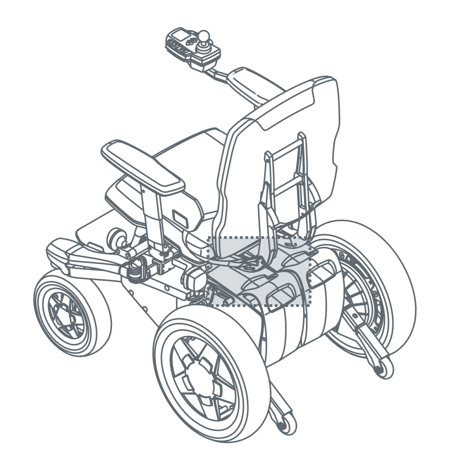
– In dieser Stellung sind die Bremsen deaktiviert, so dass der Schiebebetrieb durch eine Begleitperson möglich ist.



Im Schiebebetrieb darf der adventure nur auf der Ebene abgestellt werden, da die elektromechanische Bremse deaktiviert ist. Der Hebel [56] kann im Notfall durch leichten Druck nach Vorne gedrückt werden, so dass die Bremse einfällt und der adventure unverzüglich zum Stillstand gebracht wird.

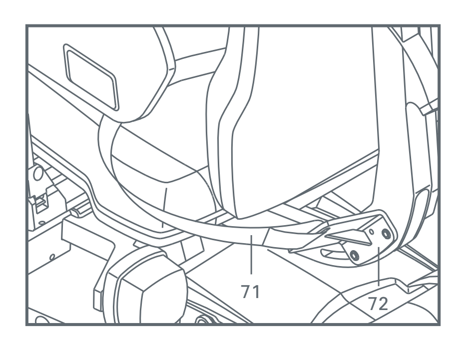


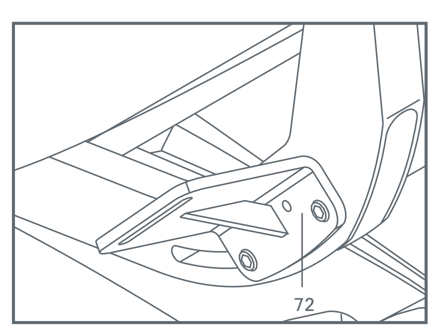
Bei eingeschaltenem Elektro-Antrieb und deaktivierter Bremse (Hebel [56] nach hinten gezogen) ertönt ein Warnton. Ebenso blinkt das Bremssymbol im Display des Bediengerätes.
In dieser Stellung wird der adventure durch den Elektroantrieb gebremst; ein Fahrbetrieb ist nicht möglich.



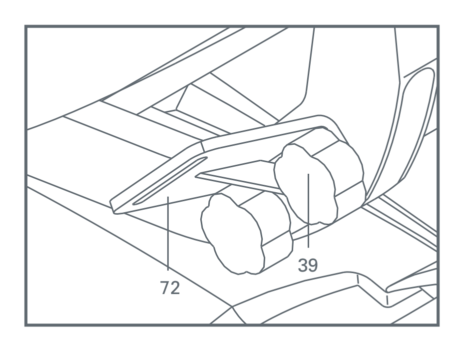
3.2 Beckengurt (optional erhältlich)

Als optionales Zubehör ist von **alber** ein Beckengurt [71] erhältlich, welcher auch nachträglich durch Ihren Fachhändler am **adventure** angebracht werden kann.

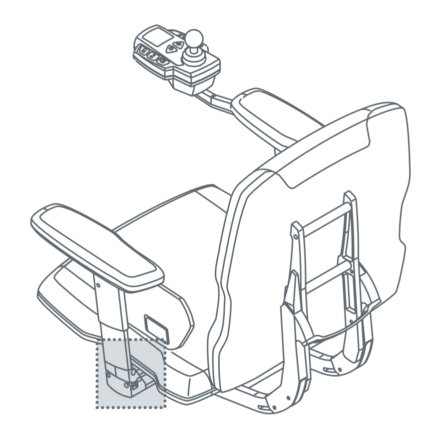




Funktionssitz
Die Halterung [72] des Beckengurtes ist fest mit dem Funktionssitz verbunden.

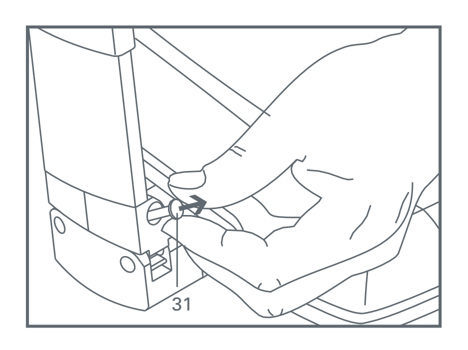


Standardsitz
Die Halterung [72] des Beckengurts wird mit den Sterngriffen [39] an der Rückenlehne angeschraubt.
Wird die Rückenlehne abgenommen (Kapitel 2.22.2) und anschließend neu angebracht (Kapitel 2.23.2), muß auch die Halterung [72] des Beckengurtes mit abgenommen bzw. wieder mit angebracht werden.



3.3 Ein- und Aussteigen

3.3.1 Funktionssitz



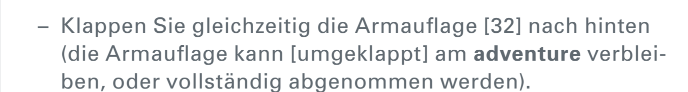
Einsteigen in den **adventure**

– Positionieren Sie den **adventure** möglichst nahe an Ihrem Sitz (ziehen Sie ggf. eine Begleitperson hinzu).

– Stellen Sie sicher, dass der **adventure** ausgeschaltet ist.

– Stellen Sie sicher, dass sich der **adventure** im Elektrobetrieb befindet (siehe Kapitel 3.1).

– Ziehen Sie an der Verriegelung [31] am unteren Ende der Armauflage.

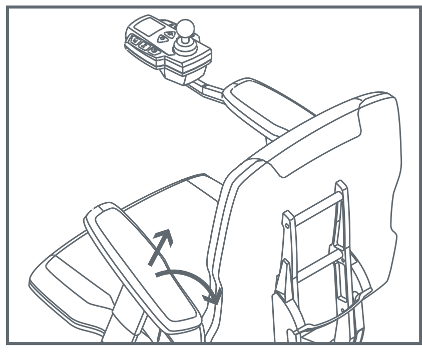


– Klappen Sie gleichzeitig die Armauflage [32] nach hinten (die Armauflage kann [umgeklappt] am **adventure** verbleiben, oder vollständig abgenommen werden).



– Rutschen Sie auf Ihren **adventure**.

– Klappen Sie die Armauflage [32] wieder in die Ausgangsstellung zurück (das Einrasten erfolgt automatisch).





Wird die Armauflage [32] mit dem Bediengerät vollständig entfernt, müssen Sie zunächst den Anschlussstecker [21] des Bediengerätes abziehen (siehe Kapitel 2.10).
Sofern Sie nicht über ausreichende Muskelkraft verfügen, sollten Sie zum Umsteigen eine Begleitperson um Hilfe bitten. Benutzen Sie nach Möglichkeit ein Rutschbrett.

Aussteigen aus dem **adventure**

– Positionieren Sie den **adventure** möglichst nahe an Ihrem Sitz.

– Schalten Sie den **adventure** aus.

– Schalten Sie den **adventure** in den Elektrobetrieb um (siehe Kapitel 3.1).

– Ziehen Sie an der Verriegelung [31] am unteren Ende der Armauflage.

– Klappen Sie gleichzeitig die Armauflage [32] nach hinten (die Armauflage kann [umgeklappt] am **adventure** verbleiben, oder vollständig abgenommen werden).

– Verlassen Sie den **adventure**.

– Klappen Sie die Armauflage [32] wieder in die Ausgangs-stellung zurück (das Einrasten erfolgt automatisch).

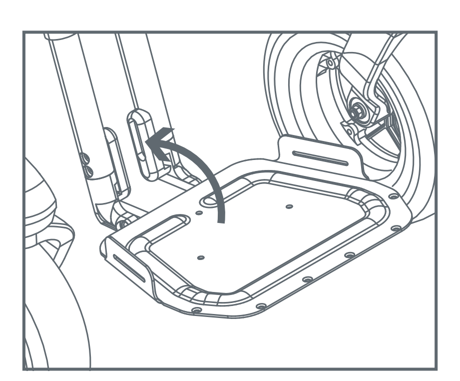


Wird die Armauflage [32] mit dem Bediengerät vollständig entfernt, müssen Sie zunächst den Anschlussstecker [21] des Bediengerätes abziehen (siehe Kapitel 2.10).
Sofern Sie nicht über ausreichende Muskelkraft verfügen, sollten Sie zum Umsteigen eine Begleitperson um Hilfe bitten. Benutzen Sie nach Möglichkeit ein Rutschbrett.

3.3.2 Standardsitz

Das Ein- und Aussteigen beim **adventure** erfolgt prinzipiell wie vorab in Kapitel 3.3.1 beschrieben. Beim Standardsitz kann die Armauflage jedoch nicht umgeklappt, sondern muß vollständig abgenommen werden.
Lesen Sie hierzu bitte die Kapitel 2.20.2 und 2.21.2.

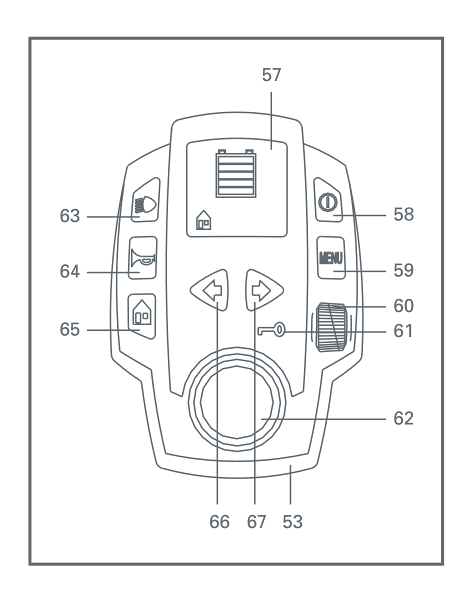
3.4 Hinweis zur Fußauflage



Wird der **adventure** ohne Insasse geschoben, muss die Fuß-auflage aufgeklappt werden, damit Spritzschutz und Räder nicht daran streifen.

4.1 Einzelelemente am Bediengerät (Übersicht)

Alle Funktionen Ihres **adventure** werden zentral über das Bediengerät [53] vorgenommen, welches folgende Bedienelemente umfasst:



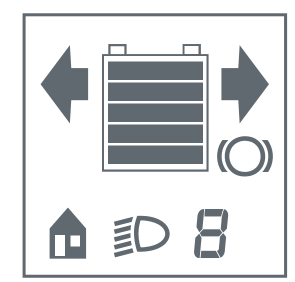
- [57] Displayanzeige
- [58] Ein-/Aus-Taster
- [59] Menüsteuerung
- [60] Stellrad für die Vorwahl der Höchstgeschwindigkeit
- [61] Wegfahrsperre
- [62] Joystick
- [63] Ein-/Aus-Taster für die Beleuchtung
- [64] Hupe
- [65] Taster zur Aktivierung der Betriebsmodi
- [66] Taster zur Aktivierung der Fahrtrichtungsanzeige (linke Seite)
- [67] Taster zur Aktivierung der Fahrtrichtungsanzeige (rechte Seite)

4.2 Ein-/Aus-Taster

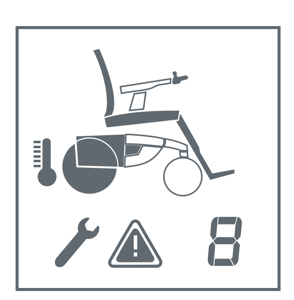
Beim Drücken auf den Ein-/Aus-Taster [58] wird Ihr **adventure** in Betrieb genommen, bzw. ausgeschaltet.

4.3 Displayanzeigen beim Einschalten

Beim Einschalten des **adventure** wird das Display [57] automatisch aktiviert, wobei kurz hintereinander die beiden folgenden Standardanzeigen sichtbar sind:



Standardanzeige 1

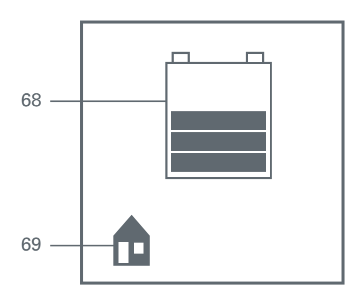


Standardanzeige 2

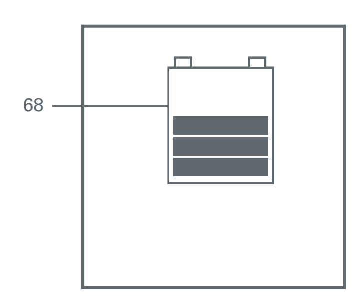
Gleichzeitig erfolgt eine Systemabfrage hinsichtlich eventuell auftretender Fehler, was sowohl optisch als auch akustisch angezeigt wird (siehe Kapitel 4.11).

Ist Ihr **adventure** betriebsbereit, schaltet das Display in die Betriebsanzeige um. Hierin wird ständig der Ladezustand [68] der Batterie und der gewählte Betriebsmodus (Indoor / Outdoor) [69] angezeigt.
Die Balken im Batteriesymbol [68] symbolisieren folgende Ladezustände:

- 5 schwarze Balken: Batteriekapazität > 95 %
- 4 schwarze Balken: Batteriekapazität > 80 %
- 3 schwarze Balken: Batteriekapazität > 60 %
- 2 schwarze Balken: Batteriekapazität > 40 %
- 1 schwarzer Balken: Batteriekapazität > 20 % (Nachladen ist dringend erforderlich)
- Kein schwarzer Balken: Der **adventure** wird nach kurzer Zeit abgeschaltet, da kein Strom mehr zur Verfügung steht. Der Fehlercode 2 wird angezeigt.



Betriebsanzeige Indoor-Modus



Betriebsanzeige Outdoor-Modus

Die Hintergrundbeleuchtung des Displays erlischt 30 Sekunden nach Einschalten des **adventure**, die aktuellen Betriebszustände werden jedoch weiterhin angezeigt.

4.4 Menüeinstellung

Der Menütaster dient zur Ansteuerung und Aktivierung von eventuell angeschlossenen elektrischen Sitzverstellungen. Sind keine elektrischen Sitzantriebe angeschlossen, ist dieser Taster ohne Funktion.

4.5 Geschwindigkeitsvorwahl

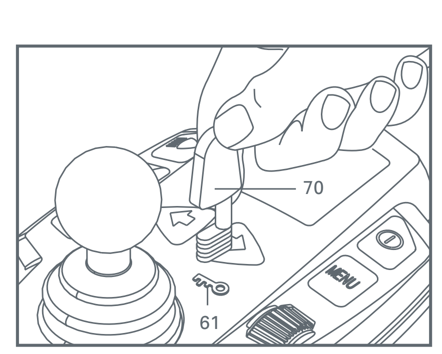
Mit dem Stellrad [60] können Sie stufenlos die Höchstgeschwindigkeit vorwählen, die Ihr **adventure** bei voller Joystick-Auslenkung erreichen soll.
Bei Ihren ersten Fahrversuchen mit dem **adventure** empfehlen wir eine niedrige Geschwindigkeitseinstellung, um das System zunächst kennenzulernen.

4.6 Wegfahrsperre

Die Wegfahrsperre [61] verhindert die versehentlichte Inbetriebnahme des **adventure** und dient auch zur Vermeidung eines unbefugten Benutzens. Sie wird über einen Magnetschlüssel aktivert bzw. deaktiviert.

4.6.1 Aktivieren der Wegfahrsperre





– Schalten Sie den **adventure** ein.

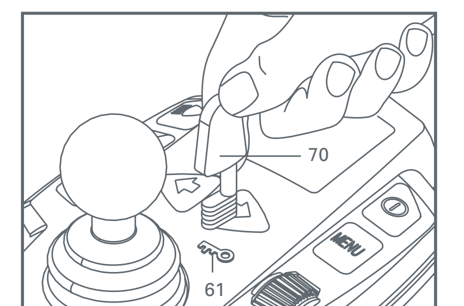
– Halten Sie den Magnetschlüssel [70] an das Symbol [61] auf dem Bediengerät.

– Die Wegfahrsperre ist aktiviert, der **adventure** schaltet automatisch ab.

– Wird der **adventure** erneut eingeschaltet ist das Bediengerät funktionslos, im Display erscheint eine Warnanzeige (siehe Kapitel 4.11).

– Bei aktivierter Wegfahrsperre ist nur noch ein Schiebebetrieb möglich.

4.6.2 Deaktivieren der Wegfahrsperre



– Schalten Sie den **adventure** ein.

– Halten Sie den Magnetschlüssel [70] an das Symbol [61] auf dem Bediengerät.

– Die Wegfahrsperre ist deaktiviert, der **adventure** kann sofort über das Bediengerät betrieben werden.

4.7 Beleuchtung

Vorder- und Rücklicht Ihres **adventure** werden mit dem Taster [63] ein- bzw. ausgeschaltet.
Im Display wird bei eingeschalteter Beleuchtung ein Symbol angezeigt.

4.8 Hupe

Mit Druck auf den Hupen-Taster [64] ertönt ein akustisches Warnsignal, welches erst mit Loslassen des Tasters beendet wird.

4.9 Betriebsmodi

4.9.1 Werkseitige Einstellungen

Ihr **adventure** verfügt über zwei Betriebsmodi – den Indoor und den Outdoor Modus. Hierunter sind zwei verschiedene (werksseitig voreingestellte) Parameterkombinationen zu verstehen, welche wie folgt hinterlegt sind:

Funktion	Indoor-Modus	Outdoor-Modus
Höchstgeschwindigkeit vorwärts	60 % der erreichbaren Höchstgeschwindigkeit	100 % der erreichbaren Höchstgeschwindigkeit
Höchstgeschwindigkeit rückwärts	3,0 km/h	3,0 km/h
Beschleunigungszeit		
Version 6 km/h	2,3 Sekunden	1,8 Sekunden
Version 10 km/h	5,7 Sekunden	4,6 Sekunden
Version 12 km/h	6,3 Sekunden	5,1 Sekunden
Verzögerungszeit		
Version 6 km/h	2,8 Sekunden	2,3 Sekunden
Version 10 km/h	6,9 Sekunden	5,7 Sekunden
Version 12 km/h	7,6 Sekunden	6,3 Sekunden
Drehgeschwindigkeit		
Version 6 km/h	31 % der Höchstgeschwindigkeit	28 % der Höchstgeschwindigkeit
Version 10 km/h	20 % der Höchstgeschwindigkeit	28 % der Höchstgeschwindigkeit
Version 12 km/h	16 % der Höchstgeschwindigkeit	15 % der Höchstgeschwindigkeit
Drehbeschleunigung, - verzögerung		
Version 6 km/h	0,04 Sekunden	0,08 Sekunden
Version 10 km/h	0,03 Sekunden	0,08 Sekunden
Version 12 km/h	0,03 Sekunden	0,06 Sekunden
Hupe	aktiv	aktiv
Bremseinfall	zeitverzögert um 30 Sekunden	zeitverzögert um 30 Sekunden
Selbstabschaltungszeit	1 Stunde	1 Stunde
Fahrsignalhub Joystick	100 %	100 %
Richtungstausch Joystick	Keine Vertauschung	Keine Vertauschung

Es bedeuten:

- Höchstgeschwindigkeit vorwärts: die maximal zu erreichende Höchstgeschwindigkeit bei Vollauslenkung des Joysticks.

- Höchstgeschwindigkeit rückwärts: die maximal zu erreichende Höchstgeschwindigkeit bei Vollauslenkung des Joysticks.

- Beschleunigungszeit: die zeitliche Dauer der Beschleunigung aus dem Stillstand oder der gefahrenen Geschwindigkeit zur voreingestellten Höchstgeschwindigkeit.

- Verzögerungszeit: die zeitliche Dauer des Bremsvorgangs von der Höchstgeschwindigkeit zur gewünschten Fahrstufe oder zum Stillstand.

– Drehgeschwindigkeit: die maximale Geschwindigkeit mit der ein Kreisbogen bzw. eine Kurve gefahren wird.

– Drehbeschleunigung / -verzögerung: die zeitliche Dauer einer Beschleunigung bzw. einer Verzögerung während der Fahrt eines Kreisbogens.

– Hupe: Aktivierung oder Deaktivierung des Akustiksignals.

– Bremseinfall: die Zeit nach dem letzten Erteilen eines Fahrbefehls bis zum Einsetzen der elektromagnetischen Bremsen.

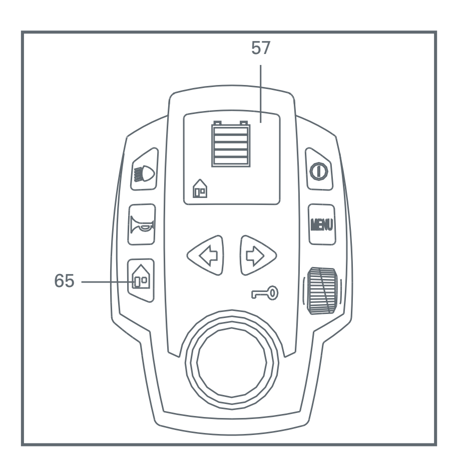
– Selbstabschaltungszeit: die Dauer in welcher der **adventure** betriebsbereit bleibt ohne dass er zwecks Energieeinsparung selbstständig abschaltet.

– Fahrsignalhub Joystick: die maximal notwendige Auslenkung des Joysticks zum Erreichen eines Fahrbefehls.

– Richtungstausch Joystick: Vertauschen der am Joystick hinterlegten Fahrtrichtungen.

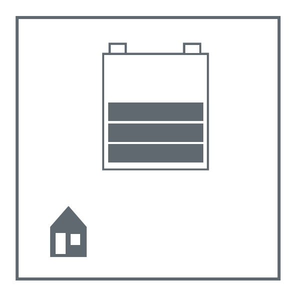
!

Alle aufgeführten Fahrparameter lassen sich auf Ihre individuellen Bedürfnisse anpassen. Setzen Sie sich hierzu bitte mit Ihrem Fachhändler in Verbindung, der Sie gerne berät und die gewünschten Einstellungen für Sie programmiert.

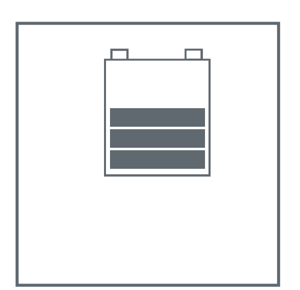


4.9.2 Wahl des gewünschten Fahrmodus

Aktiviert wird der Indoor- bzw. der Outdoor Modus durch Druck auf den Taster [65], eine optische Kontrollanzeige sehen Sie dann im Display [57].



Displayanzeigen
Indoor Modus aktiviert („Haus“ sichtbar)



Outdoor Modus aktiviert („Haus“ nicht sichtbar)

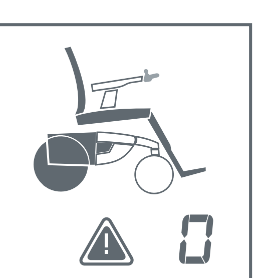
4.10 Fahrtrichtungsanzeige und Warnblink-anlage

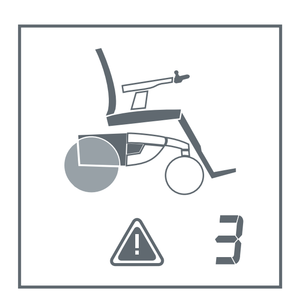
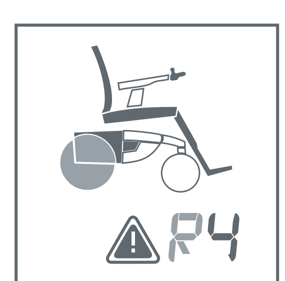
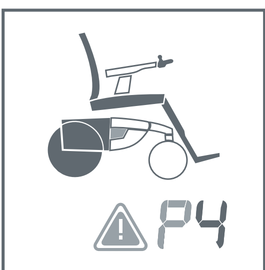
Mit Druck auf den Taster [66] schalten Sie die linke, mit Druck auf den Taster [67] die rechte Fahrtrichtungsanzeige ein. Ein nochmaliger Druck auf den jeweiligen Taster schaltet die Anzeige wieder aus.
Werden die beide Taster ([66] und [67]) gleichzeitig gedrückt, aktivieren Sie die Warnblinkanlage. Soll diese wieder ausgeschaltet werden, so drücken Sie einen der beiden Taster [66] bzw. [67].
Die jeweiligen Aktivierungen werden im Display angezeigt.

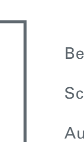
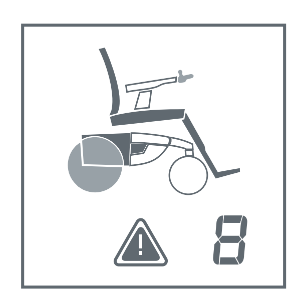
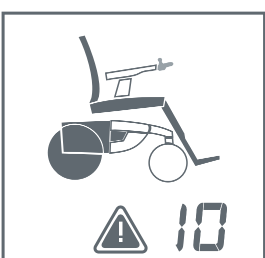
4.11 Fehlermeldungen im Display

Vor dem Fahrbetrieb sollten Sie eine Funktionskontrolle an Ihrem **adventure** durchführen. Prüfen Sie die ordnungsgemäße Verriegelung aller Komponenten, die Freigängigkeit der Lenkräder und die Bremsfunktion auf einer ebenen Fläche. Auch sollten die Batterien vollständig aufgeladen sein.

Eventuell an Ihrem **adventure** auftretende Fehler werden im Display des Bediengerätes angezeigt. Folgende Meldungen sind möglich:

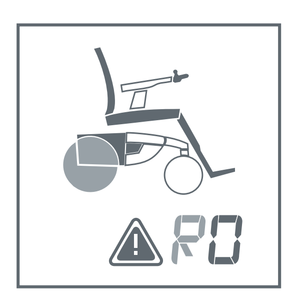
Displayanzeige (Buchstaben blinken)	**Fehlerbeschreibung**	**Abhilfe**
 Bediengerätesymbol blinkt Ausrufezeichen leuchtet Code 0	Hardwarefehler Bediengerät	Kontaktieren Sie Ihren Fachhändler oder das **alber** Service Center
Bediengerätesymbol blinkt Ausrufezeichen blinkt Code 1	EEPROM fehlerhaft oder falsch kodiert	Kontaktieren Sie Ihren Fachhändler oder das **alber** Service Center
 Bediengerätesymbol blinkt Ausrufezeichen leuchtet Code 2	Akkuspannungs-bereichsfehler	1. Akku defekt; prüfen bei 2 Akkus durch separates Einhängen in mittlerer Position; bei defektem Akku Sicherungen am Akku prüfen/tauschen oder kompletten Akku tauschen! 2. Akku voll geladen; Überspannungsfehler bei Bergabfahrt; Abhilfe ca. 0,5 km Bergauffahrt! 3. Akku leer – aufladen

	Antriebssymbol blinkt Ausrufezeichen leuchtet Code 3	ungleiche Antriebs- kodierungen	An beiden Seiten Antriebsräder mit identischen Geschwindigkeits- werten aufstecken
	Antriebssymbol blinkt Ausrufezeichen leuchtet Buchstabe »L« blinkt Code L4	Keine Kommunikation mit Antrieb links	Räder tauschen Falls Fehlercode weiterhin angezeigt wird: Kontaktieren Sie Ihren Fachhändler oder das **alber** Service Center
	Antriebssymbol blinkt Ausrufezeichen leuchtet Buchstabe »R« blinkt Code R4	Keine Kommunikation mit Antrieb rechts	Räder tauschen Falls Fehlercode weiterhin angezeigt wird: Kontaktieren Sie wird: Kontaktieren Sie Ihren Fachhändler oder das **alber** Service Center
	Schnittstellensymbol blinkt Ausrufezeichen leuchtet Buchstabe »S« blinkt Code S4	Keine Kommunikation mit Schnittstelle	Kontaktieren Sie Ihren Fachhändler oder das **alber** Service Center
 	Schnittstellensymbol blinkt Ausrufezeichen blinkt Buchstabe »P« blinkt Code P4	keine Kommunikation mit Peripheriemodul	Kontaktieren Sie Ihren Fachhändler oder das **alber** Service Center
	Bediengerätesymbol blinkt Ausrufezeichen leuchtet Code 5	Joystickfehler Bediengerät	Kontaktieren Sie Ihren Fachhändler oder das **alber** Service Center

Anzeige	Symbole	Fehler	Maßnahme
	Batteriesymbol blinkt Ausrufezeichen blinkt Code 6	Akkubestückungsfehler bzw. Erkennung fehlerhaft (L6 = Akkupack links, R6 = Akkupack rechts) Kontaktieren Sie Ihren Fachhändler oder das **alber** Service Center falls Fehlercode weiter-hin angezeigt wird	1. Bei Fahren mit 1 Akkupack: Akku nicht in mittlerer Positon eingehängt! 2. bei Fahren mit 2 Akkupacks: - ein Akkusatz defekt - Akkusicherung (40A) defekt - Akkuerkennung in Schnittstelle defekt schnelle Fehlerdiagnose durch einhängen der Akkus (nacheinander) in mittlerer Position!
	Bediengerätsymbol blinkt Schnittstellensymbol blinkt Ausrufezeichen leuchtet Code 7	Keine Kommunikation mit Sondersteuerung	Nach erneutem Ein-schalten am Bedien-gerät ist das Fahren über Bediengerät möglich! Kontaktieren Sie Ihren Fachhändler oder das **alber** Service Center falls Fehlercode weiter-hin angezeigt wird
	Bediengerätesymbol blinkt Antriebssymbol blinkt Ausrufezeichen leuchtet Code 8	Antriebseinheit nicht kompatibel zu Bediengerät	Antriebsräder auf-stecken, die hinsichtlich der Höchstgeschwindig-keit zulässig sind
	Bediengerätesymbol blinkt Ausrufezeichen leuchtet Code 9	CPU-Fehler Bedien-gerät	Kontaktieren Sie Ihren Fachhändler oder das **alber** Service Center
	Bediengerätesymbol blinkt Ausrufezeichen leuchtet Code 10	RAM-Fehler Bedien-gerät	Kontaktieren Sie Ihren Fachhändler oder das **alber** Service Center
	Bediengerätesymbol blinkt Ausrufezeichen leuchtet Code 11	ROM-Quersummen-fehler Bediengerät	Kontaktieren Sie Ihren Fachhändler oder das **alber** Service Center



Antriebssymbol blinkt Ausrufezeichen leuchtet Buchstabe »L« blinkt Code L0	Hardware/System-fehler Antrieb „links“	Kontaktieren Sie Ihren Fachhändler oder das **alber** Service Center



Antriebssymbol blinkt Ausrufezeichen leuchtet Buchstabe »R« blinkt Code R0	Hardware/System-fehler Antrieb „rechts“	Kontaktieren Sie Ihren Fachhändler oder das **alber** Service Center



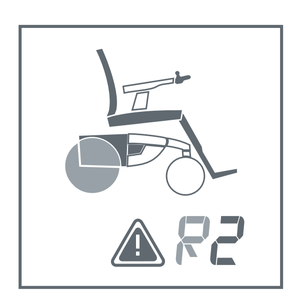
Antriebssymbol blinkt Temperatursymbol leuchtet Ausrufezeichen leuchtet Buchstabe »L« blinkt Code L1	Überlastabschaltung Antrieb „links“	Temperaturabschaltung durch kurzfristige Überlastung! Nach Ein-/Ausschalten ist das System wieder betriebs-bereit



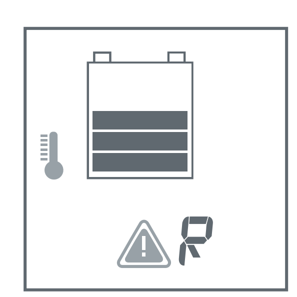
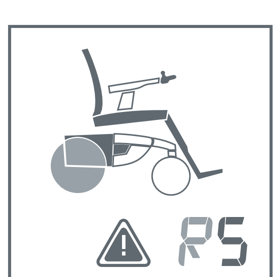
Antriebssymbol blinkt Temperatursymbol leuchtet Ausrufezeichen leuchtet Buchstabe »R« blinkt Code R1	Überlastabschaltung Antrieb „rechts“	Temperaturabschaltung durch kurzfristige Überlastung! Nach Ein-/Ausschalten ist das System wieder betriebs-bereit



Antriebssymbol blinkt Ausrufezeichen leuchtet Buchstabe »L« blinkt Code L2	Akkuspannungs-bereichsfehler Antrieb „links“	Räder tauschen. Kontaktieren Sie Ihren Fachhändler oder das **alber** Service Center falls Fehlercode weiterhin angezeigt wird



Antriebssymbol blinkt Ausrufezeichen leuchtet Buchstabe »R« blinkt Code R2	Akkuspannungs-bereichsfehler Antrieb „rechts“	Räder tauschen. Kontaktieren Sie Ihren Fachhändler oder das **alber** Service Center falls Fehlercode weiterhin angezeigt wird

	Antriebssymbol blinkt Temperatursymbol leuchtet Ausrufezeichen leuchtet Buchstabe »L« blinkt Code L3	Betriebstemperatur-abschaltung Antrieb „links“	Temperaturab-schaltung duch Über-hitzung der Antriebe! System abkühlen lassen (Abkühlzeit ist von der Umgebungstemperatur abhängig!)
	Antriebssymbol blinkt Temperatursymbol leuchtet Ausrufezeichen leuchtet Buchstabe »R« blinkt Code R3	Betriebstemperatur-abschaltung Antrieb „rechts“	Temperaturab-schaltung duch Über-hitzung der Antriebe! System abkühlen lassen (Abkühlzeit ist von der Umgebungstemperatur abhängig!)
	Temperatursymbol blinkt Ausrufezeichen blinkt Batteriekapazitäts-anzeige leuchtet Code L	Betriebstemperatur-warnung Antrieb „links“	Warnung vor Über-hitzung der Antriebe! Belastung reduzieren, sonst vorübergehender Systemstillstand mit Fehler L3/R3
	Temperatursymbol blinkt Ausrufezeichen blinkt Batteriekapazitäts-anzeige leuchtet Code R	Betriebstemperatur-warnung Antrieb „rechts“	Warnung vor Über-hitzung der Antriebe! Belastung reduzieren, sonst vorübergehender Systemstillstand mit Fehler L3/R3
	Antriebssymbol blinkt Ausrufezeichen leuchtet Buchstabe »L« blinkt Code L5	Fehler Radkodierung/ Elektronik Antrieb „links“	Kontaktieren Sie Ihren Fachhändler oder das **alber** Service Center
	Antriebssymbol blinkt Ausrufezeichen leuchtet Buchstabe »R« blinkt Code R5	Fehler Radkodierung/ Elektronik Antrieb „rechts“	Kontaktieren Sie Ihren Fachhändler oder das **alber** Service Center



Schnittstellensymbol blinkt

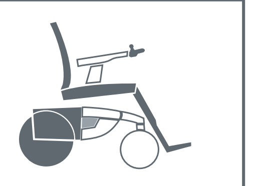
Ausrufezeichen leuchtet

Buchstabe »S« blinkt

Code S0

Hardwarefehler Schnittstelle

Kontaktieren Sie Ihren Fachhändler oder das **alber** Service Center



Schnittstellensymbol blinkt

Ausrufezeichen leuchtet

Buchstabe »S« blinkt

Code S1

CPU-Fehler Schnittstelle

Kontaktieren Sie Ihren Fachhändler oder das **alber** Service Center



Schnittstellensymbol blinkt

Ausrufezeichen leuchtet

Buchstabe »S« blinkt

Code S2

RAM-Fehler Schnittstelle

Kontaktieren Sie Ihren Fachhändler oder das **alber** Service Center



Schnittstellensymbol blinkt

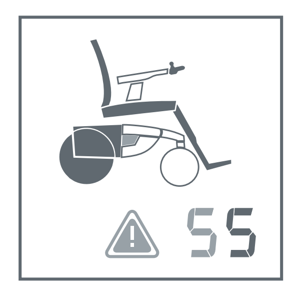
Ausrufezeichen leuchtet

Buchstabe »S« blinkt

Code S3

ROM-Quersummenfehler Schnittstelle

Kontaktieren Sie Ihren Fachhändler oder das **alber** Service Center



Schnittstellensymbol blinkt

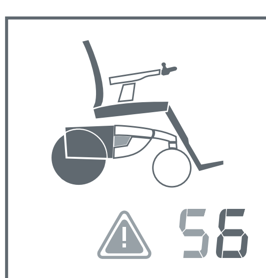
Ausrufezeichen blinkt

Buchstabe »S« blinkt

Code S5

Blinkerdefekt »links«

Blinkleuchte defekt, Glühbirne wechseln Falls Fehler dadurch nicht behoben werden kann: Kontaktieren Sie Ihren Fachhändler oder das **alber** Service Center



Schnittstellensymbol blinkt

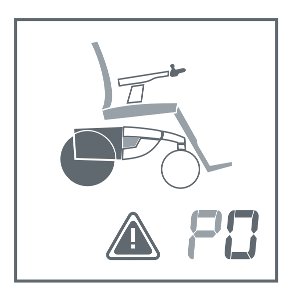
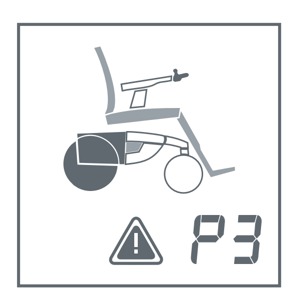
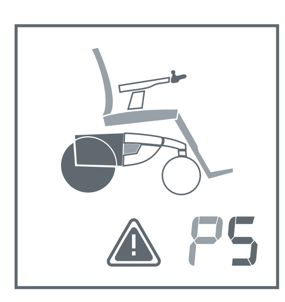
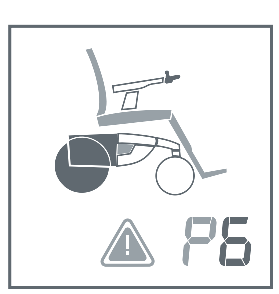
Ausrufezeichen blinkt

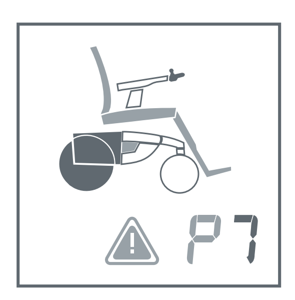
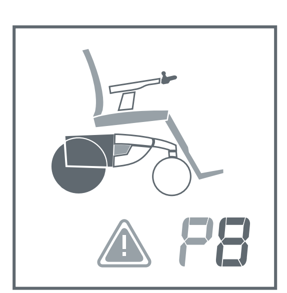
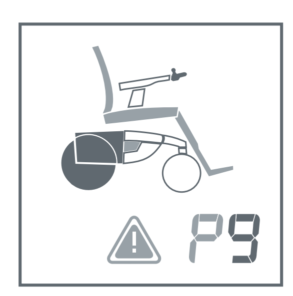
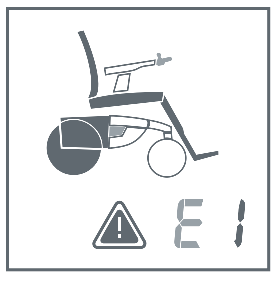
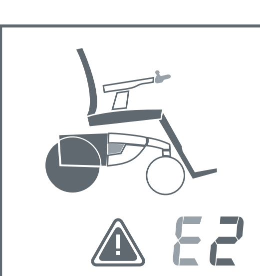
Buchstabe »S« blinkt

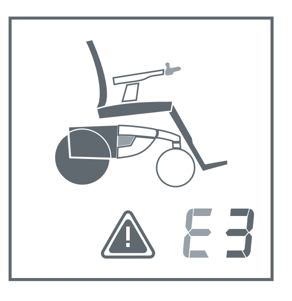
Code S6

Blinkerdefekt »rechts«

Blinkleuchte defekt (Glühbirne wechseln) Falls Fehler dadurch nicht behoben werden kann: Kontaktieren Sie Ihren Fachhändler oder das **alber** Service Center

	Komplette Sitzeinheit* blinkt Schnittstellensymbol blinkt Ausrufezeichen leuchtet Buchstabe »P« blinkt Code P0	Hardwarefehler Peripheriemodul (unterschiedliche Antriebe und/oder Relaisansteuerung)	Kontaktieren Sie Ihren Fachhändler oder das **alber** Service Center
	Komplette Sitzeinheit* blinkt Schnittstellensymbol blinkt Ausrufezeichen leuchtet Code P1	CPU-Fehler Peripheriemodul	Kontaktieren Sie Ihren Fachhändler oder das **alber** Service Center
	Komplette Sitzeinheit* blinkt Schnittstellensymbol blinkt Ausrufezeichen leuchtet Code P2	RAM-Fehler Peripheriemodul	Kontaktieren Sie Ihren Fachhändler oder das **alber** Service Center
	Komplette Sitzeinheit* blinkt Schnittstellensymbol blinkt Ausrufezeichen leuchtet Code P3	ROM-Quersummenfehler Peripheriemodul	Kontaktieren Sie Ihren Fachhändler oder das **alber** Service Center
	Komplette Sitzeinheit* blinkt Schnittstellensymbol blinkt Ausrufezeichen leuchtet Buchstabe »P« blinkt Code P5	Fehlerhafte Positionsrückmeldung Poti (nur bei Antrieben mit Rückmeldung)	Kontaktieren Sie Ihren Fachhändler oder das **alber** Service Center
	Komplette Sitzeinheit* blinkt Schnittstellensymbol blinkt Ausrufezeichen blinkt Buchstabe »P« blinkt Code P6	Tastenfunktion Blinker »links« und/oder »rechts« mehrfach belegt	Kontaktieren Sie Ihren Fachhändler oder das **alber** Service Center

	Komplette Sitzeinheit* blinkt Schnittstellensymbol blinkt Ausrufezeichen blinkt Buchstabe »P« blinkt Code P7	Tastenfunktion »Geschwindigkeit reduzieren« und/oder »Geschwindigkeit erhöhen« mehrfach belegt	Kontaktieren Sie Ihren Fachhändler oder das **alber** Service Center
	Komplette Sitzeinheit* blinkt Schnittstellensymbol blinkt Ausrufezeichen blinkt Buchstabe »P« blinkt Code P8	Gegenfunktion zu Tastenfunktion Blinker »links« bzw. »rechts« nicht vorhanden	Kontaktieren Sie Ihren Fachhändler oder das **alber** Service Center
	Komplette Sitzeinheit* blinkt Schnittstellensymbol blinkt Ausrufezeichen blinkt Buchstabe »P« blinkt Code P9	Gegenfunktion zu Tastenfunktion »Geschwindigkeit reduzieren« bzw. »Geschwindigkeit erhöhen« nicht vorhanden	Kontaktieren Sie Ihren Fachhändler oder das **alber** Service Center
	Bediengerätesymbol blinkt Schnittstellensymbol blinkt Ausrufezeichen leuchtet Buchstabe »E« blinkt Code E0	Hardwarefehler Sondersteuerung	Kontaktieren Sie Ihren Fachhändler oder das **alber** Service Center
	Bediengerätesymbol blinkt Schnittstellensymbol blinkt Ausrufezeichen leuchtet Buchstabe »E« blinkt Code E1	CPU-Fehler Sondersteuerung	Kontaktieren Sie Ihren Fachhändler oder das **alber** Service Center
	Bediengerätesymbol blinkt Schnittstellensymbol blinkt Ausrufezeichen leuchtet Buchstabe »E« blinkt Code E2	RAM-Fehler Sondersteuerung	Kontaktieren Sie Ihren Fachhändler oder das **alber** Service Center



Bediengerätesymbol blinkt

Schnittstellensymbol blinkt

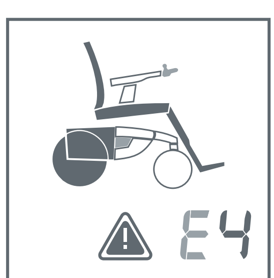
Ausrufezeichensymbol leuchtet

Buchstabe »E« blinkt

Code E3

ROM-Quersummen-fehler Sondersteuerung

Kontaktieren Sie Ihren Fachhändler oder das **alber** Service Center



Bediengerätesymbol blinkt

Schnittstellensymbol blinkt

Ausrufezeichen leuchtet

Buchstabe »E« blinkt

Code E4

Joystickfehler Sondersteuerung

Kontaktieren Sie Ihren Fachhändler oder das **alber** Service Center



Bediengerätesymbol blinkt

Schnittstellensymbol blinkt

Ausrufezeichen leuchtet

Buchstabe »E« blinkt

Code E5

Intern definierter Fehler Sondersteuerung

Kontaktieren Sie Ihren Fachhändler oder das **alber** Service Center



Bediengerätesymbol blinkt

Schnittstellensymbol blinkt

Ausrufezeichen blinkt

Buchstabe »E« blinkt

Code E6

Intern definierte Warnung 1 Sonder-steuerung

Kontaktieren Sie Ihren Fachhändler oder das **alber** Service Center



Bediengerätesymbol blinkt

Schnittstellensymbol blinkt

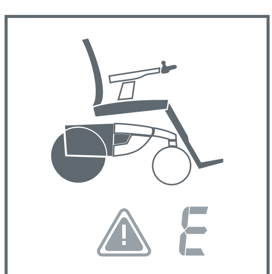
Ausrufezeichen blinkt

Buchstabe »E« blinkt

Code E7

Intern definierte Warnung 2 Sonder-steuerung

Kontaktieren Sie Ihren Fachhändler oder das **alber** Service Center



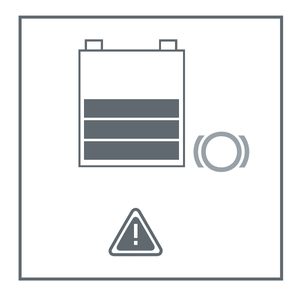
Buchstabe »E« blinkt

Ausrufezeichen blinkt

Code E

Sondersteuerung ohne Funktion

Kontaktieren Sie Ihren Fachhändler oder das **alber** Service Center

	Bremssymbol blinkt Batteriekapazitäts-anzeige leuchtet Ausrufezeichen leuchtet	Bremse links und rechts von Hand gelüftet (L = nur Bremse links, R = nur Bremse rechts)	Bremshebel in Fahrt-stellung bringen! Bei zusätzlicher An-zeige von L oder R hängt der Betätigungs-stift im Radauswurf oder im Antrieb fest. 1. Räder abnehmen, Betätigungsstift und Bowdenzug im Rad-auswurf prüfen 2. Räder von links nach rechts tauschen (zeigt welcher Betätigungs-stift eventuell im An-trieb festhängt
	Komplettes Rollstuhlsymbol blinkt Ausrufezeichen leuchtet	Wegfahrsperre aktiv	Mit Magnetschlüssel am Schlüsselsymbol des Bediengeräts deaktivieren

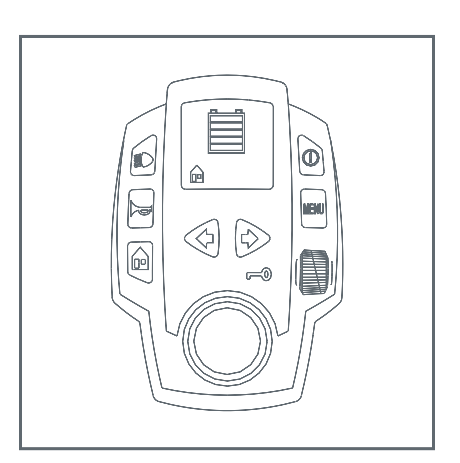
!

In Spalte **„Displayanzeige“** wird die komplette Sitzeinheit angeführt. Diese Besteht aus der **Rückenlehne**, der **Sitz-fläche** und der **Beinstütze**. Diese 3 Symbole müssen bei eventuell auftretenden Fehlern der Codierung „P“ gemein-sam blinken.

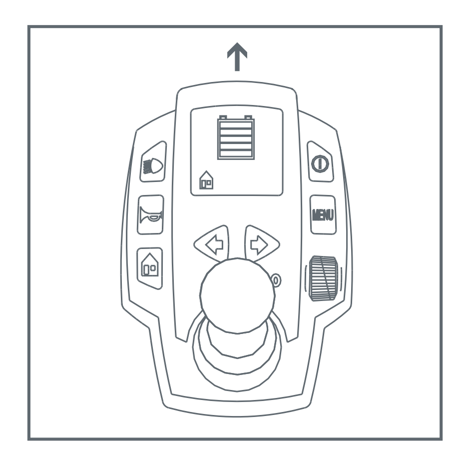
4.12 Joystick-Lenkung

Der Joystick Ihres **adventure** läßt sich in seiner Funktion am besten mit einer fiktiven Kombination aus Steuerrad, Gang-schaltung und Gaspedal eines Pkw’s vergleichen. Das heißt, alle Steuerbefehle werden vom **adventure**-Fahrer über den Joystick an die beiden Antriebsräder übertragen. Insofern ist das Fahren mit dem **adventure** auch etwas gewöhnungs-bedürftig und sollte vor allem in den ersten Fahrstunden ausschließlich mit der niedrigsten Geschwindigkeit und auf freiem Gelände erfolgen.

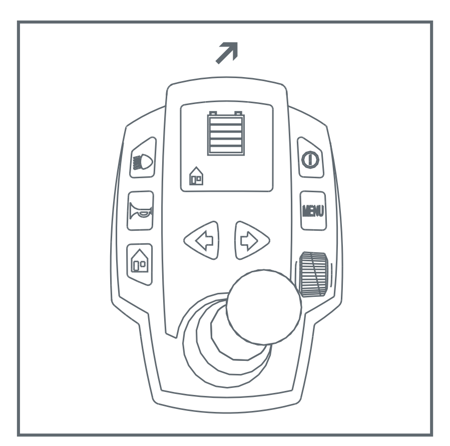
Fahrverhalten (aus Sicht des Fahrers)



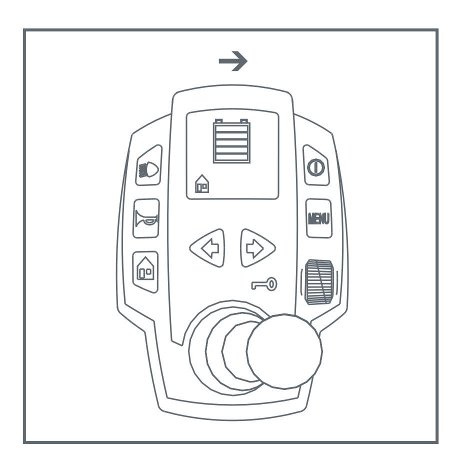
Stillstand



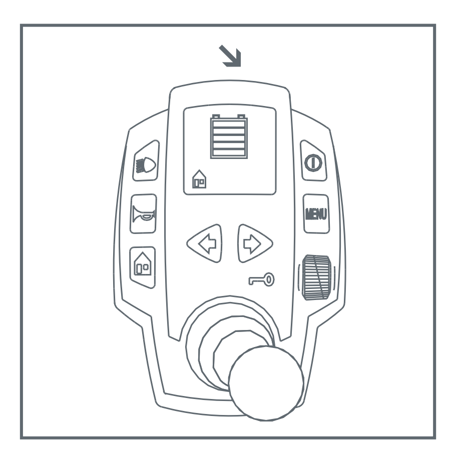
Der **adventure** fährt vorwärts geradeaus



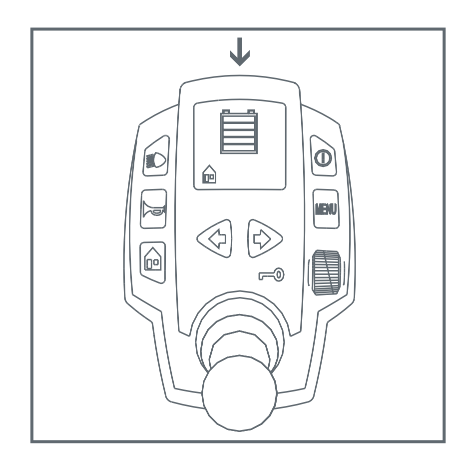
Der **adventure** beschreibt beim Vorwärtsfahren eine Kurvenfahrt nach rechts. Der Radius der Kurve ist abhängig von der Auslenkung des Joysticks.



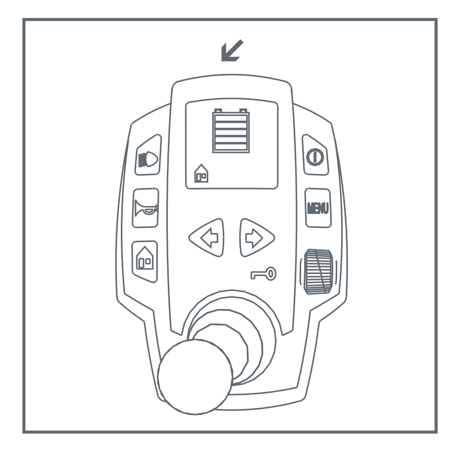
Der **adventure** dreht auf der Stelle nach rechts



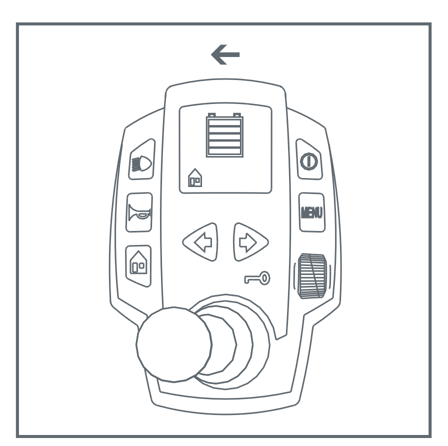
Der **adventure** beschreibt beim Zurückfahren eine Kurvenfahrt nach links. Der Radius der Kurve ist abhängig von der Auslenkung des Joysticks.



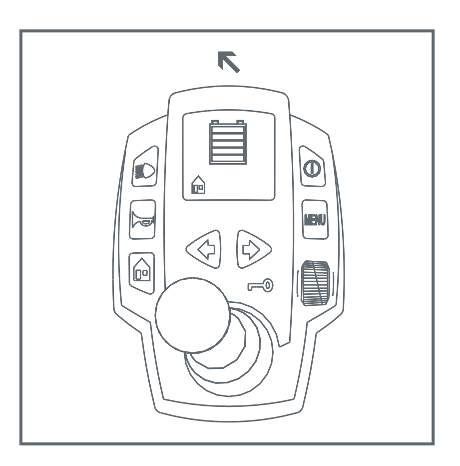
Der **adventure** fährt rückwärts geradeaus.



Der **adventure** beschreibt beim Zurückfahren eine Kurvenfahrt nach rechts. Der Radius der Kurve ist abhängig von der Auslenkung des Joysticks.



Der **adventure** dreht auf der Stelle nach links



Der **adventure** beschreibt beim Vorwärtsfahren eine Kurvenfahrt nach links. Der Radius der Kurve ist abhängig von der Auslenkung des Joysticks.

Die Mittelstellung des Joysticks ist funktionslos, d.h. die Räder stehen still und werden gleichzeitig von den eingebauten Bremsen blockiert. Dennoch sollte der **adventure** nicht an Steigungen und Gefällen mit Neigungen von mehr als 18 % abgestellt werden.

Der Joystick wirkt wie das Gaspedal eines Pkw's. Zwischen seiner Ausgangsposition (Stillstand) und seiner vollen Auslenkung (Höchstgeschwindigkeit) kann die Geschwindigkeit individuell variiert werden.

!

Bitte beachten Sie bei Ihren ersten Fahrversuchen die diesbezüglichen Hinweise in den folgenden Kapiteln.

5.1 Sicherheit des Fahrers

Die Sicherheit und das Wohl des Fahrers stehen an erster Stelle. Dazu ist es unbedingt notwendig, die Fahreigenschaften des **adventure** kennenzulernen.

Ihr Sanitätshaus oder die **alber**-Bezirksleiter unterstützen Sie hierbei während der kostenlosen Geräteeinweisung.

5.2 Die ersten Fahrversuche

Diese sollten nach Möglichkeit nicht unter beengten Platzverhältnissen vorgenommen werden, da der noch ungeübte Fahrer nur allzugerne mit Möbeln oder anderen Einrichtungsgegenständen kollidiert. Üben Sie deshalb im Freien, beispielsweise in einer Hofeinfahrt, auf einem Parkplatz oder ähnlichem.

Starten sie den **adventure** mit seiner kleinsten Geschwindigkeit (Einstellung siehe Kapitel 4.5) und lernen Sie dabei sein Fahrverhalten kennen.

Stellen Sie sich eigene, kleine Fahraufgaben und setzen Sie diese in einem selbstentworfenen Trainingsprogramm konsequent um.

Fahrerfolge können nicht erzwungen werden, ergeben sich aber automatisch nach einem gewissen Training.

Das Fahrertraining zahlt sich bereits nach kurzer Zeit aus. Ihre Steuerbewegungen mit dem Joystick werden sicherer, Ihr Fahrverhalten präziser.

Steigern Sie die Geschwindigkeit nur allmählich, wobei beim Fahren in Innenbereichen immer eine kleine Geschwindigkeitsstufe empfohlen wird.

5.3 Hinweise zum Fahren mit dem adventure

Drücken Sie beim Anfahren den Joystick niemals bis zum Anschlag durch. Insbesondere bei der voreingestellten Höchstgeschwindigkeit kann es hierbei zu durch den Fahrer nicht kontrollierbaren Bewegungen des Fahrzeugs kommen (Unfallgefahr).

Bewegen Sie den Joystick sanft und nicht ruckartig.

Vermeiden Sie ruckartige Vollauslenkungen des Joysticks, insbesondere bei eventuellen Gefahrensituationen denen Sie ausweichen möchten. Bremsen Sie den **adventure** vorsichtsh**alber** bis zum Stillstand ab.

Beim Loslassen des Joysticks wird Ihr **adventure** abgebremst. Sollte eine Schnellbremsung (sofortiger Stillstand) erforderlich werden, so drücken Sie den Joystick kurz entgegengesetzt der Fahrtrichtung und lassen Sie ihn dann ruckartig los.

Fahren Sie niemals parallel zu steilen Berghängen oder ähnlichem. Eine eventuell unbeabsichtigte Verschiebung des Schwerpunkts könnte ein seitliches Kippen des **adventure** zur Folge haben.

Lenken Sie beim Fahren an abschüssigen Bordsteinkanten o.ä. etwas gegen.

Überqueren sie kleinere Hindernisse wie Bordsteinkanten niemals in paralleler Fahrt, sondern rechtwinklig zum jeweiligen Hindernis. Das heißt, dass beide Räder das Hindernis gleichzeitig überqueren und nicht zueinander versetzt. Verwenden Sie nur eine geringe, dem Hindernis angepasste Geschwindigkeit.

Überprüfen Sie in regelmäßigen Abständen den Luftdruck der Räder. Beides beeinflusst das Fahrverhalten und die Reichweite des **adventure**.

Bei der Überquerung größerer Hindernisse muss Sie eine Begleitperson unterstützen, da erhöhte Kippgefahr besteht.

Beim Fahren auf öffentlichen Straßen sind die Bestimmungen der Straßenverkehrsordnung zu beachten. Ihr **adventure** ist technisch mit den vorgeschriebenen Einrichtungen versehen.

Ersetzen Sie abgefahrene Reifenprofile oder beschädigte Reifen schnellstmöglich. Ihr Sanitätsfachhaus oder eine der **alber**-Vertretungen steht Ihnen hierbei jederzeit zur Verfügung.

Das Übersetzen aus einem, oder in einen Rollstuhl erfordert hohe Körperkräfte. Lassen Sie sich gegebenenfalls von einer Hilfsperson unterstützen.

Schalten Sie vor dem Übersetzen den **adventure** ab. Sie vermeiden dadurch ungewollte Fahrbewegungen durch einen etwaigen unabsichtlichen Kontakt mit dem Bediengerät. Ebenso sollten Sie darauf achten dass die Feststellbremsen aktiviert sind (siehe Kapitel 3.1 „Umschalten Elektro-/Schiebebetrieb“), um ein unbeabsichtigtes Wegrollen des Rollstuhls zu vermeiden.

Achten Sie beim Befahren enger Räume auf Ihre Unterarme. Bei eng begrenzten Fahrbahnen besteht Verletzungsgefahr.

Passen Sie bei Kurvenfahrten Ihre Geschwindigkeit an. Vermeiden Sie das Durchfahren enger Kurvenradien mit Höchstgeschwindigkeit, insbesondere bei abschüssigem Gelände. Hier besteht die Gefahr eines Umkippens des **adventure**.

Vermeiden Sie das Fahren auf glatten Flächen bzw. Straßen. Es besteht eine erhöhte Unfallgefahr.

Um Quetschungen zu vermeiden, dürfen Sie bei der Betätigung von Verstelleinrichtungen (Griffe, Beinstütze o.ä.) nicht in den Schwenkbereich dieser Bauteile greifen.

Achten Sie bei der Mitnahme von Gegenständen darauf, dass diese nicht in die Funktionsbereiche des **adventure** gelangen. Hängen Sie daher mitgeführte Taschen nicht an die Seitenteile des **adventure** (diese könnten versehentlich in die Räder gelangen), oder an die Joysticksteuerung (Gefahr einer ungewollten Beschleunigung/Bremsung).

Passen Sie Ihr Tempo Ihren Kräften an. Plötzliches Abbremsen oder schnelle Kurvenfahrten bedingen einen entsprechenden Aufwand des Fahrers hinsichtlich seiner Abstützkraft.

Fahren Sie möglichst nicht alleine oder in menschenleeren Gegenden, um im Fall einer Störung oder eines medizinischen Notfalls jederzeit Hilfe herbeiholen zu können.

Im Schiebebetrieb durch eine Begleitperson (deaktivierte elektromagnetische Bremse und ausgeschaltenes Fahrzeug) steht Ihnen zunächst keine Handbremse zur Verfügung. In diesem Betriebsmodus darf der **adventure** daher nur auf der Ebene abgestellt werden.
Aktivieren Sie den Elektrobetrieb (Umlegen des Hebels [56] an das Fahrwerk, siehe Kapitel 3.1) ohne den **adventure** einzuschalten. Im so aktivierten Elektro-Betriebsmodus wird ein unbeabsichtigtes Wegrollen durch die stromlosen, selbsthemmenden Antriebsräder verhindert.

Ziehen Sie in besonderen Fahrsituationen, beispielsweise bei der Überwindung von Steigungen, Gefällstrecken, Hindernissen oder schlechten Straßenverhältnissen eine Sie unterstützende Begleitperson hinzu.

Überlasten Sie Ihren **adventure** niemals hinsichtlich des zulässigen Gesamtgewichtes bzw. der Zuladung.

Bremsen Sie, insbesondere an Gefällen oder Steigungen, Ihren **adventure** sanft und nicht ruckartig ab. Es besteht hierbei eine erhöhte Unfallgefahr.

Wird ein Gefälle mit voll aufgeladenen Akkus befahren, reduziert die Steuerelektronik Ihres **adventure** aus Sicherheitsgründen die Höchstgeschwindigkeit automatisch auf ca. 2 km/h. Ein akustisches Warnsignal (5 Signaltöne) und ein Blinken der Akkuanzeige im Display des Bediengerätes informieren Sie über diesen Betriebszustand. Nach Beendigung der Fahrt am Gefälle wird automatisch der reguläre Betriebszustand wieder hergestellt.
Kurzfristig kann dieser Betriebszustand auch dann eintreten, wenn unmittelbar nach Beendigung eines Ladevorganges auf der Ebene gefahren wird.

Vermeiden Sie eine Rückwärtsfahrt an Steigungen.
Es besteht die Gefahr des Überschlagens, insbesondere bei ruckartigem Abbremsen.

Verdecken Sie niemals die Signal- und Beleuchtungseinrichtung mit Kleidungsstücken, Taschen oder ähnlichem.

Bei Bestellung des **adventure** wird dessen Federung auf das von ihnen angegebene Körpergewicht abgestimmt.
Bei einer größeren Gewichtszu- oder abnahme sollten Sie daher die Federung am Fahrwerk von ihrem Fachhändler neu justieren lassen.
Ohne eine Neujustierung besteht bei einer größeren Gewichtszunahme die Gefahr von Schäden im Fahrwerk, bei einer größeren Gewichtsabnahme verschlechtert sich hingegen Ihr persönlicher Fahrkomfort.

5.4 Gefahrenstellen und Gefahrensituationen

Der **adventure**-Fahrer entscheidet unter Berücksichtigung seiner Fahrkenntnisse und körperlichen Fähigkeiten selbständig über die von ihm zu befahrenden Strecken.
Vor Fahrantritt hat er den **adventure** auf abgefahrene oder beschädigte Reifen zu prüfen, ebenso den Ladezustand der Batterien und die Funktionsfähigkeit der Signaleinrichtungen.

Diese Sicherheitsüberprüfungen, sowie die persönlichen Fahrkenntnisse sind insbesondere an folgenden Gefahrenstellen von Bedeutung, deren Befahren im Ermessen des **adventure**-Fahrers liegen:

- Kaimauern, Landungs- und Anlegestellen, Wege und Plätze an Gewässern, ungesicherte Brücken und Deiche

- schmale Wege, Gefällstrecken (z.B. Rampen und Auf fahrten), schmale Wege an einem Abhang, Bergstrecken
- schmale und/oder abschüssige/geneigte Wege an Hauptverkehrsstraßen oder in der Nähe von Abgründen

- laub- und schneebedeckte bzw. vereiste Fahrstrecken

- Rampen und Hebevorrichtungen an Fahrzeugen

!

Steigungen oder Gefälle mit maximal 18 % können mit dem adventure ohne Hilfe einer Begleitperson befahren werden. Grundvoraussetzungen sind einwandfreie Reifenprofile, korrekter Luftdruck in den Rädern, eine unbedenkliche Bodenbeschaffenheit und eine maximale Zuladung von 140 kg.
Steigungen und Gefälle mit mehr als 18 % dürfen mit dem adventure nur mit Hilfe einer Begleitperson befahren werden, wobei ebenfalls einwandfreie Reifenprofile, korrekter Luftdruck in den Rädern, eine unbedenkliche Bodenbeschaffenheit, sowie die maximale Zuladung von 140 kg vorausgesetzt werden.
Eine Begleitperson ist ebenfalls erforderlich beim Überqueren von

- **Bordsteinkanten mit mehr als 15 % Steigung**

- **Hindernissen jeglicher Art auf Steigungen da hierbei erhöhte Kippgefahr besteht.**

Beim Überqueren von Hauptverkehrsstraßen, Kreuzungen und Bahnübergängen ist erhöhte Vorsicht geboten. Überqueren Sie Schienen in Straßen bzw. an Bahnübergängen niemals in Parallelfahrt, da die Räder dabei eventuell eingeklemmt werden könnten. Ziehen Sie möglichst eine Begleitperson hinzu, die Sie im Fall eines plötzlichen Stehenbleibens (beispielsweise aufgrund leerer Batterien) über die Straße bzw. den Bahnübergang schieben kann.

Beim Befahren von Rampen an Fahrzeugen ist besondere Vorsicht geboten. Während des Hebe- bzw. Senkvorganges ist der adventure abzuschalten, bzw. der Schiebebetrieb zu deaktivieren. Ein Wegrollen, z.B. durch unbeabsichtigte Fahrbefehle, wird dadurch verhindert; gegebenenfalls sollte eine Begleitperson hinzu gezogen werden.

Bei Nässe vermindert sich die Haftung der Reifen auf dem Untergrund; es besteht eine erhöhte Rutschgefahr. Passen Sie Ihr Fahrverhalten entsprechend an.

5.5 Reichweite

Für jeden Benutzer des **adventure** ist eine der interessantesten Fragen die nach der Reichweite des Systems.

Generell kann gesagt werden, dass diese beim Betrieb mit zwei Akku-Packs bis zu 45 km beträgt, beim Betrieb mit nur einem Akku-Pack bis zu 20 km.

Dies sind ideale Werte und beziehen sich auf ein ebenes, befestigtes Gelände. Abweichungen hiervon ergeben sich aufgrund topographischer Gegebenheiten, durch die Umgebungstemperatur, den Fahruntergrund, den Reifendruck und das Gewicht des Fahrers.

5.6 Bestimmungsgemäßer Gebrauch

Der **adventure** Rollstuhl ist ausschließlich für die Beförderung gehbehinderter Personen bestimmt. Außer dem von **alber** für den Betrieb zugelassenen Zubehör dürfen keine weiteren Teile mehr angebaut werden. Die Handhabung des **adventure** muss unter folgenden Voraussetzungen erfolgen:
- Beachtung der Angaben, Anweisungen und Empfehlungen dieser Gebrauchsanweisung.
- Die Handhabung des Gerätes erfolgt durch eine eingewiesene Person.
- Am Gerät wurden weder seitens des Nutzers noch durch Dritte technischen Änderungen vorgenommen.

Als eingewiesene Person gilt, wer über die ihr übertragenen Aufgaben und möglichen Gefahren bei unsachgemäßem Verhalten unterrichtet und in die Handhabung des **adventure** eingeführt wurde. In der Regel ist dies der Fahrer des **adventure**. Die Unterrichtung erfolgt durch den autorisierten Fachhandel oder durch **alber**.
Die Handhabung des **adventure** durch nicht eingewiesene bzw. nicht geeignete Benutzer ist ausdrücklich untersagt.

Der **adventure** darf für Zwecke, die dem bestimmungsgemäßen Gebrauch widersprechen, nicht eingesetzt werden. Dies betrifft insbesondere alle Arten von Lastentransporten wie beispielsweise die Beförderung von Gebrauchsgegenständen oder zusätzlichen Personen.

Rolltreppen und Laufbänder dürfen mit dem **adventure** nicht befahren werden.

Ebenfalls ist es nicht gestattet den **adventure** mit Zubehörteilen zu kombinieren, die von **alber** nicht freigegeben wurden.

Erfolgt eine Verwendung entgegen den Anweisungen und Empfehlungen dieser Gebrauchsanweisung, oder werden die in dieser Gebrauchsanweisung definierten technischen Leistungsgrenzen überschritten, so wird dies seitens **alber** als Mißbrauch des Gerätes angesehen.
Für daraus resultierende Schadensfälle lehnt **alber** jegliche Haftung ab.

5.7 Lagerung, Transport, Versand

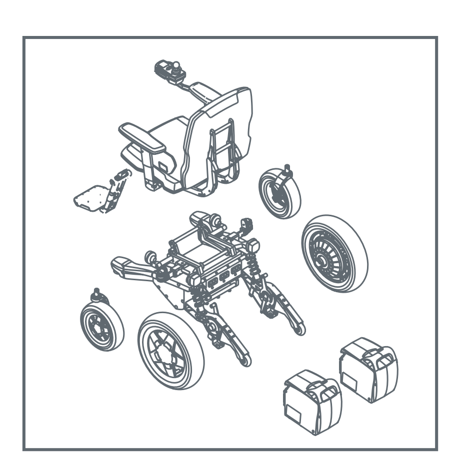
5.7.1 Lagerung

Sollte Ihr **adventure** für längere Zeit nicht in Betrieb genommen werden, sind das Fahrzeug und insbesondere die Batterien in einer trockenen Umgebung vorzugsweise bei Zimmertemperatur (+15 °C bis 25 °C) zu lagern.

Bei ausschließlicher Lagerung ohne Inbetriebnahme sollten die Batterien in Abständen von 2 Monaten an das mitgelieferte **alber** Automatik-Netzladegerät angeschlossen und vollständig aufgeladen werden. Dadurch wird die Funktionsfähigkeit des **adventure** auch nach längerer Lagerdauer sichergestellt.

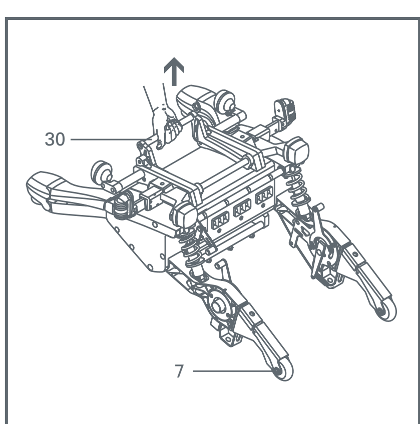
Bei den Batterien handelt es sich um Trockenzellen, die bei korrekter Handhabung auslaufsicher, und bis auf die oben beschriebene Ladeerhaltung wartungsfrei sind. Vorzugsweise sollten die Batterien aufrecht stehend (wie in Einbaulage am **adventure**) gelagert werden.

Weitere Hinweise zu den Batterien entnehmen Sie bitte Kapitel 1.3.



5.7.2 Transport

Ihr **adventure** läßt sich, wie in den vorherigen Kapiteln dargestellt, in verschiedene Baugruppen zerlegen. Spezielle Werkzeuge sind hierzu nicht erforderlich.



Zum Transport des Fahrwerks kann dieses an der Aufnahmestrebe [30] angehoben und auf den Rädern der Kippstützen [7] gezogen oder geschoben werden.

6.1 Reinigung

- Alle Polsterelemente des **adventure** können nass gereinigt werden.
- Kunststoffteile können mit handelsüblichen, milden Reinigungsmitteln gereinigt werden
- Im montierten Zustand können Fahrwerk und Räder durch Abspritzen mit dem Gartenschlauch gereinigt werden.
- Abmontierte Räder dürfen nur mit einem leicht angefeuchteten Tuch (nicht nass) gereinigt werden.
- Die Steckachsen der Antriebs- und Lenkräder müssen immer frei von Verschmutzungen sein. Eine Reinigung darf ausschließlich mit einem trockenen Tuch durchgeführt werden.
- Dampf- oder Hochdruckreinigungsgeräte dürfen nicht verwendet werden.
- Verwenden Sie ausschließlich in Wasser verdünnte, haushaltsübliche Reinigungsstoffe - keinesfalls Waschbenzin oder ähnliches.

6.2 Wartung

Ihr **adventure** ist ein äußerst wartungsarmes Gerät. Dennoch sollten Sie alle Anbau- und Zubehörteile in regelmäßigen Abständen auf festen Sitz überprüft werden. Spätestens alle 2 Jahre ist Ihr **adventure** jedoch einer fachkundigen, sicherheitstechnischen Kontrolle zu unterziehen, um die volle Funktionsfähigkeit bzw. -sicherheit zu überprüfen. Insbesondere können hierbei äußerlich nicht erkennbare, durch die Nutzung des Systems entstandene Schäden, sowie Verschleiß- und Ermüdungserscheinungen entdeckt werden. Wenden Sie sich diesbezüglich bitte direkt an Ihren (durch **alber**) autorisierten Fachhändler.

7.1 Haltbarkeitsgarantie

Die Haltbarkeitsgarantie für den **adventure** beträgt 24 Monate (für Batterien 12 Monate) und beginnt mit dem Tage der Übergabe des Gerätes an den Käufer

Von der Haltbarkeitsgarantie ausgeschlossen sind:

– Verschleißteile,

– durch täglichen Gebrauch bedingte Wartungsarbeiten,

– Mängel durch natürliche Abnutzung, Fehlbehandlung, insbesondere Nichtbeachtung der Bedienungsanleitung,

– Unfälle, fahrlässige Beschädigung, Feuer-, Wassereinwirkung, höhere Gewalt und andere Ursachen, die außerhalb des Einflussbereiches von **alber** liegen,

– Geräteprüfung ohne Defektbefund,

– Geräte, deren Seriennummer geändert, entstellt oder entfernt wurden.

Nach der Einlaufphase kann sich das Betriebsgeräusch der Antriebsmotoren geringfügig erhöhen. Dies ist nicht auf einen Defekt zurück zu führen, sondern ist ein völlig normaler Einlaufvorgang und unterliegt nicht der Haltbarkeitsgarantie.

Im Einzelnen gelten die Allgemeinen Geschäftsbedingungen der Ulrich Alber GmbH.

7.2 Haftung

Die Ulrich Alber GmbH kann die Sicherheit und volle Funktionsfähigkeit des **adventure** nicht garantieren, wenn:

– der **adventure** unsachgemäß gehandhabt wird

– der **adventure** nicht in 2-jährigem Turnus von einem autorisierten Fachhändler oder der Ulrich GmbH gewartet wird

– der **adventure** entgegen den Hinweisen dieser Gebrauchsanweisung in Betrieb genommen wird

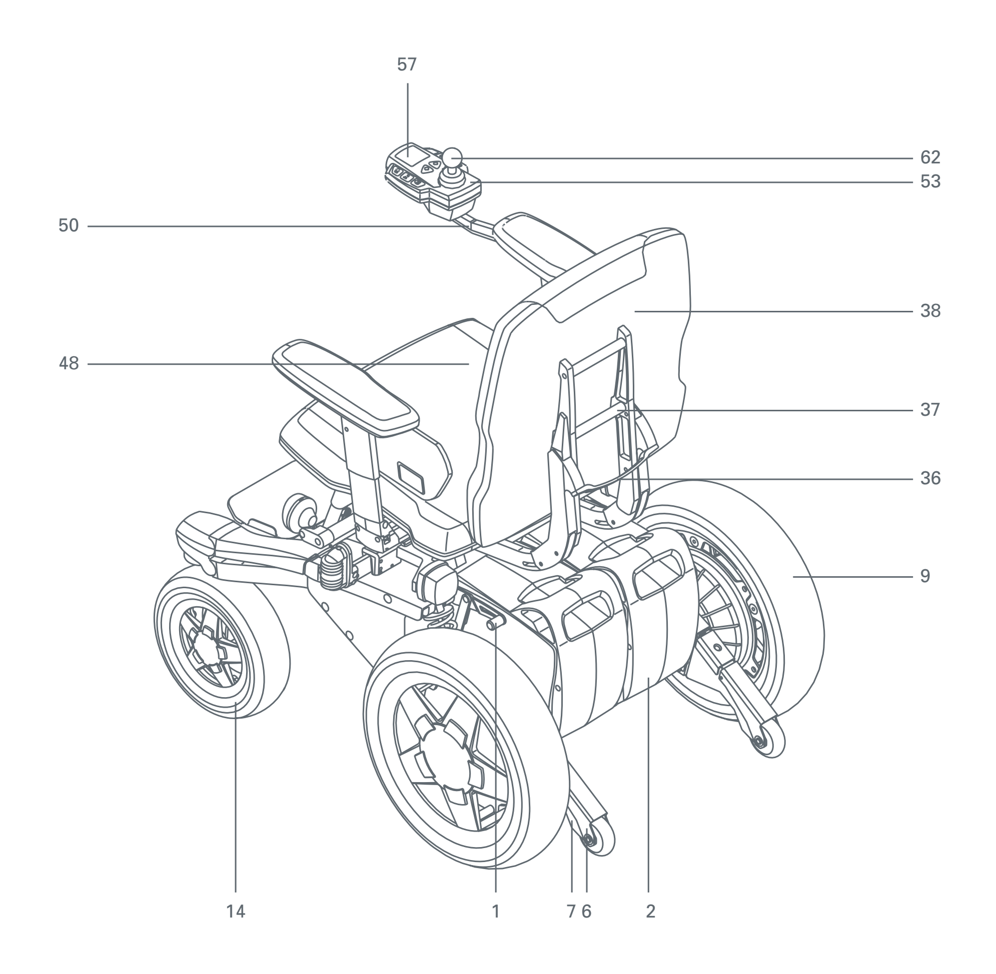
– Reparaturen oder andere Arbeiten von nicht autorisierten Personen durchgeführt werden

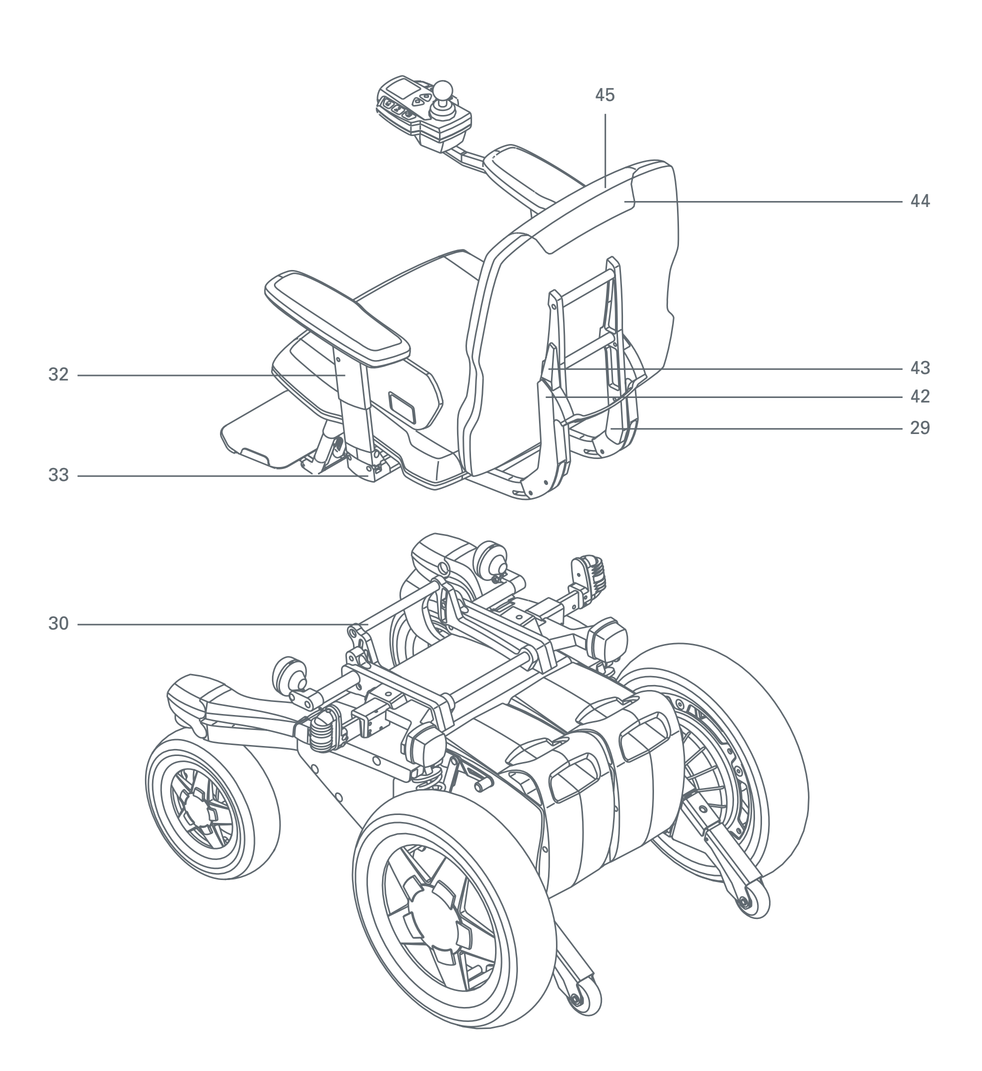
– fremde Teile angebaut oder mit dem **adventure** verbunden werden

– Teile des adventure ab- oder umgebaut werden

und ist deshalb für eventuelle auftretende Schäden nicht verantwortlich.

8 Stichwortverzeichnis


57
62
53
50
38
48
37
36
9
14
1
7
6
2


45
44
32
43
42
29
33
30



Ulrich Alber GmbH
Vor dem Weißen Stein 21
72461 Albstadt

Telefon +49 (0)7432 2006-0
Telefax +49 (0)7432 2006-299
www.alber.de

50.0001.4.99.04
Stand: 28.10.2008